

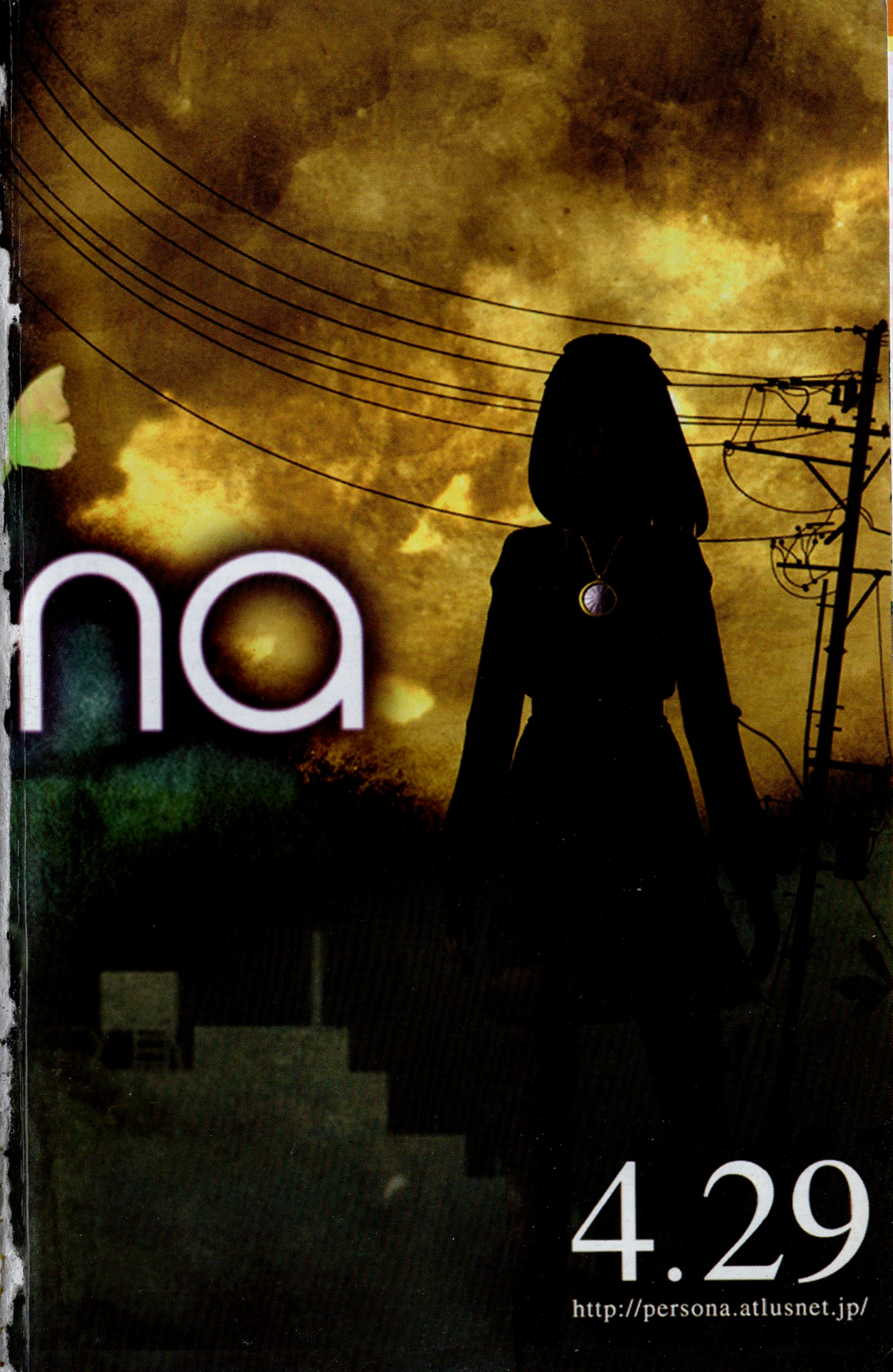
DVD SAGA2 秘宝传说
迷之物语/瓦尔哈拉骑士2/王国之心
Crimsongs/绝体绝命都市3
VOL.119
定价:9.8元
掌机迷
特别策划
别样历史亦精彩
—— 非光荣系的三国游戏回顾
我们玩"累"了吗?
—— 懒洋洋的游戏生态报告
新闻热点
新调查显示大多游戏开发者
有兴趣开发IPHONE程序
新技术对策将用来对付DS烧录卡
攻略研究
最后的子弹
剧情任务要点详解
絶体絶命都市3
— 壊れゆく街と彼女の歌 —
要点指南 延伸阅读
全服装指南针入手方法 全剧情流程
口袋妖怪 心之金/魂之银
机战学园/装甲核心3
我的暑假4
サガ2秘宝伝説
GODDESS OF DESTINY

Perso

すべてのペルソナは、ここからはじまった。

ATLUS

© ATLUS CO.,LTD. 1996,2009


na
4.29
http://persona.atlusnet.jp/



掌机迷
总119期



封面 最后的子弹

POCKET GAMER

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



本期收录游戏	
NDS	龙珠改 赛亚人袭来
NDS	蜡笔小心 粘土大变身
NDS	我要保护你
NDS	有罪无罪
NDS	火影忍者疾风传3
NDS	俺的制造
PSP	死神 魂之热斗6
PSP	女神异闻录 PERSONA
PSP	金刚狼前传
PSP	绝体绝命都市3

特别策划 编辑部精心策划各种热门专题!

新闻中心 了解业界动态游戏评论的最佳窗口!

新作报道 介绍两大主机最新作品详细速报!

攻略战队 最新最完善的游戏攻略一应俱全!

软硬兵团 最权威的软件硬件详细评测!

热作冲击波 当期游戏最详细的试玩报告!

游戏单间 在这里一定能找到最适合你的专区!

PG吧 拉近编辑和读者之间距离的纽带!

编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

翔武推荐给你看

由PMGBA打造的《口袋迷宫 空之探险队》的完全攻略和研究一定会给你带来帮助。最近突然想玩机战W了，翻出了《高达SEED ASTRAY》漫画和大家一起分享。



一狼推荐给你看

本期由一狼独自创作非光荣系的三国游戏回顾特稿，希望大家喜欢。此外，《最后的子弹》的完整剧情攻略也耗费了一狼大量的心血，请大家一定要赏眼观看。



八房推荐给你看

本期给大家奉上的是《绝体绝命都市3》的剧情攻略和研究，由我一手炮制的特稿也请大家多多关照。顺便还有独具创意的新作《水坝迷宫》上手指南，希望大家喜欢。



常用游戏类型对照表	
ACT	动作游戏
RPG	角色扮演游戏
ARPG	动作角色扮演游戏
SRPG	战略角色扮演游戏
SLG	战略游戏
SLG	模拟经营游戏
PUZ	解谜益智游戏
RAC	竞速游戏
RAG	音乐游戏
AVG	文字/冒险游戏



权威调查显示大部分游戏开发者有兴趣开发IPHONE程序

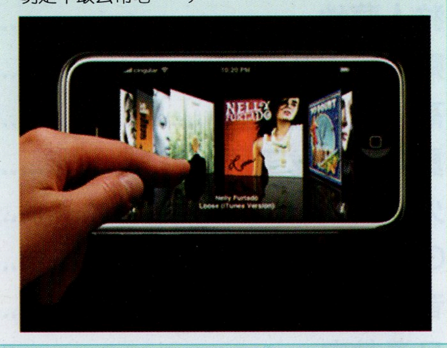
权威调查机构CRI在2009年5月19日公开发表了一项以游戏开发者为对象的iPhone/iPod touch程序开发意向调查的结果。

调查期间为2009年2月20日~3月11日，以邮件的方式发给游戏开发者，最终回收的有效回答数为102名。从这项调查中得出，游戏开发者中的90%以上的人对iPhone/iPod touch持有兴趣。另外，回信的有80%的游戏开发者已经具备了iPhone/iPod touch程序的开发经验、并对此项工作抱有很高的兴趣。

iPhone/iPod touch搭载了触摸、体感定位等系统，由此可以用手指以及倾斜本体来完成各种操作的新类型游戏也逐渐涌现。另外，通过APPSTORE等渠道的下载式贩卖的特有方式也引起了开发者的特别关注。

调查中，作为重要市场的日本以及北美地区，将基本软件的价格定为450日元以上的占64%。对于开发类型来说，最有兴趣的为“多人触摸”类型。游戏开发者中的80%对容量上也有要求（其中半数的人希望容量为10MB以上）。对于本次的调查结果，《电视游戏产业白皮书》的发行商的细川敦董事长也发表了“与时俱进的掌上终端的触摸屏等非常直观便捷的操作，以及数个国家可以同时发售的低成本流通都是非常大的魅力。也许今后会成长为新类型游戏的一个主要平台。另外，也有90%以上的相关人员对表示，如果能够在音效器材、绘画关联、网络连接等方面提升品质以及降低成本的话，他们都会非常乐意的接受的。所以，今后也会有更多的人对iPhone/iPod touch报以很大的期待。

最后顺带一提，调查机构并没有公布本次发放调查问卷的总量，算是本次调查的唯一遗憾。（分明是不敢公布吧……）





谁说勇者斗恶龙就不能做战棋了！？Dsi的DQ新作《DQ 战争》6月发售！

史克威尔·艾尼克斯为Dsi开发的《DQ》系列新作《DQ 战争》将在今年6月份正式发售。本作是以《DQ》系列中登场的人气怪物们为棋子，在棋盘上进行战斗的DSi游戏。

本作在采用了任何人都能够轻松上手的简单系统的同时，游戏中的不同怪物可以拥有不同的特技，移动每个棋子时都需要谨慎的判断，一步的错误都会影响整个战局。是个实现了上手简单但值得深入研究的游戏。

战斗采用的是1对1的对战模式与4小队参加的生存对战模式。既可以与CPU为敌进行单人战斗，也可以通过WI-FI进行网络通信对战。制作方为开发过火纹系列、高级战争系列、马里奥系列的IntelligentSystem。游戏的官网预定在下个月正式公开。还请大家期待。本作在6月份正式发售，价格为500Dsi点。对本作关注的不妨到时下载试玩。



问答 江苏 钱坤
我的NDSL烧录卡读取不了了，好像是我把卡里的东西删掉了，所以读不了了是吗？
男，16岁，北京市北三环中路46号院，QQ873057640



R4之后，下一个会是谁倒霉呢？新对策将用来对付DS烧录卡……

烧录卡攻破任天堂Dsi已经有一段时间了，日前，英国的Metaforic的CEO，Andrew Mclennan在接受Gamasutra的采访时表示，“将会采用有效的对策来对付这种黑客行为”。

由Metaforic开发的这种新的防拷贝技术名为“MetaFortress”。今年开始，任天堂等6家公司都纷纷采用了这种技术。Mclennan虽然没有详细的说明“MetaFortress”的内容，但表示该技术通过改变检查系统，可以达到彻底“杀死”拷贝游戏的目的：“我们在所有的DS游戏中加入了安全防卫系统，而游戏自身就是一个安全防卫系统。也就是说每一个游戏都是一个独有的安全防卫系统。”

不过，Mclennan同时也承认了想要100%的防卫是不可能的，“我们采用的方法，可以有效的增加破解的难度”，“我们的新系统可以让破解花费更多的时间和成本”，从上述描述可以看出，新对策的思路是通过提高破解难度，让黑客出于经济、时间等因素知难而退。



目前，这种新技术的应用已经基本完成。“目前还没有能破解我们新方案的方法。”MetaFortress表示此对策还是有一定耐性的。Mclennan也曾亲自尝试过使用烧录卡来玩自制游戏，对于是否应该在日本以外的地方禁止烧录卡玩自制软件的提问，其回答是“无所谓”。因为毕竟在使用烧录卡的人当中，只有少数的人是比较喜欢自制游戏的。MetaFortress也表示并不反对这种自制游戏的行为。

“真正应该去追究责任的还是黑客，不过他们的更新速度实在是太快了！”Mclennan是有着17年经验的开发者，期间他参与的游戏都被破解，“这在专业的开发者看来也是不可能完成的”。这种现象反映出了非法复制带来的恶劣影响。

Mclennan决心与MetaFortress一起来应对任天堂DS游戏的破解之战。具体会有多大的战果，是值得我们关注的。

大概烧录和反烧录的新一轮攻防战又要打响了，不知道会有什么新技术出现。



《DQ9》《FF13》的发售日在何时？史艾决算说明会社长和田洋一作答

史克威尔·艾尼克斯在2009年5月19日召开了09年3月份的决算发表说明会。其中最受关注的还是《勇者斗恶龙》系列与《最终幻想》系列的最新作的动向问题。首先，发言人解答了针对即将在7月11日预定发售的《DQ9 星空的守望者》的提问。

记者■请问真的能够如期的发售吗？

和田社长■（稍微思考之后）……应该会准确无误的发售。

另外，对于正在开发中的PS3游戏《FF13》也有相同的发问。而得到的回答则是“只有天知道……开玩笑的（笑）！我们会努力的！”这样的回答。

虽然《DQ9 星空的守望者》已经延期了一次，但7月11日发售问题看来不大，大家尽管可以放心。另外关于《FF13》，目前给出的大致时间段是2010年3月底，具体情况就只能静观其变了。



新闻中心



任天堂游戏原声入手机会注目！其实这是任天堂赤裸裸的榨钱！

根据官方网站上的情报，在预定出版的任天堂专门志七月号中，将会附赠收录了大量经典游戏原声的《任天堂SLG音乐精选CD》。

目前初步计划，在任天堂专门志《ニンテンドードリーム》七月号中，一些经典的战略类游戏的原声将会被收录。包装盒采用的是与WII游戏包装盒相同的白色盒子。收录范围包括《火纹》《高级战争》系列、以及即将发售的WII游戏《魔法节拍》等、合集11首曲子。

■ 火纹选曲

01 ファイアーエムブレムのテーマ（选自《火焰纹章 新暗黑龙与光之剑》）

02 グランドオープニング曲（选自《火焰纹章 晓之女神》）

03 Lit's go together!（选自《火焰纹章 烈火之剑》）

■ 高级战争选曲

04 ジョンのテーマ （选自《高级战争DS》）

05リョウのテーマ（选自GBA版《高级战争2》）

06 3度のめしより战いが好き（选自《超级高级战争》）

■ 魔法节拍选曲

07 时代よ寻れ、我が杖の导くままに （选自《Allegro Maestoso Heroique in F sharp minor》）

08 蹄の音高々しく（选自《The First Tactics》）

09 果て无き彷徨 （选自《The Voyager》）

10 疾驱、雷鸣とともに （选自《The Lightning》）

11 勇壮たる进军（选自《Advance of the Castle》）

这里比较推荐大家关注《高级战争》系列的几首曲子。毕竟是很少收录到音乐CD中的稀有品。而火纹系列的曲子则是大家都非常熟悉的。另外，刚刚发售不久的WII版《魔法节拍》也收录了5首经典曲子。这本专门志预计将在5月21日发售。





SE开始对PS Store上的作品附赠点数 史艾你醒醒，适当见好就收吧……

史艾公司在2009年5月15日正式发表了对“PlayStation Store”上贩卖的史艾作品以及同社会员官网上的会员商品附赠会员点数的决定。届时，注册用户只要在会员制的官网“スクウェア·エニックス メンバーズ”上购买史艾的游戏软件或是音乐即可得到SE送出的点数。，这些会员点数可以用来交换原创商品以及在“スクウェア·エニックスe-STORE”网页上消费。

另外，想在“PlayStation Store”上获得会员点数，必须要拥有“PlayStation Network”的用户名以及“スクウェア·エニックス メンバーズ”的ID号来办理相关的获得手续。而且不单是最近消费，2009年5月以前在“PlayStation Store”上下载购入的商品，也可以登陆网站办理获得会员点数的手续。另外，5月13日起，SE将在“PlayStation Store”上提供《FFT》的下载服务。



交友 上海 王晶 狂顶牧场！！管他新的旧的，高考考完后一定玩个遍。
男，18岁，上海市虹口区水电路，QQ：531870169

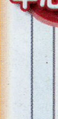


新欢旧爱，你会如何抉择？

我承认复刻游戏里有不少不错的，但让我选的话，我宁肯选择品质“没有保证”的新作，复刻作品还是少玩。原因没什么大不了：频繁出游戏是一个坏现象，不能助长这种歪风。虽然国内环境可能对游戏的销量没有什么大的影响，但我觉得，如果复刻作品每次都卖很好，原创游戏却屡战屡败，厂商会更不思进取。能玩新作的时候尽量还是新作优先。而且某些游戏可能本身确实有好的地方，但现在玩家没准都不爱玩了，那它和平庸作品也没什么区别，比如某人强推的女神转生系列。还是有就是我觉得原创游戏虽然说不上个个杰作，但其实多少都有点乐趣。玩游戏要看自己心情，评分或者别人的评价都做不得准。没准哪个游戏人人都喷，但我就觉得好玩，那我肯定接着玩。比如像我最爱的FF3

关于这点嘛，我玩游戏不看新旧的，只看好玩不好玩。话是这么说来，一般来说，复刻作品其素质本身都算是有一些保障的，我又不怎么在乎画面，所以客观上最近玩复刻玩得多一些——也就是说现在的新作，对我胃口的佳作不算多。新作中也不乏像水坝迷宫、俺制造这样的创意游戏，但就算是成功的创意也未必能吸引所有的玩家。比如这两个游戏都是单纯的让我觉得挺有意思，但没有激起进一步深玩下去的欲望。具体选什么游戏到头来还是看各人的品味，我这人的口味可能偏传统一些。不过，如果同时面对两款我都很感兴趣的作品，我会毫不犹豫的选择新作。毕竟尝鲜的心理谁都有。至于复刻作品嘛，反正它等我玩都等了10年8年了，想来也不在乎多等一会儿，如果是自己喜欢的还是会买帐。





对于新游戏自然是要期待的，而老游戏的复刻版也同样是要期待的……不过，像最近这种新作数量不多的时候，想必大家也会更多的关注老游戏的复刻版吧。比如说5月份PSP上的《梦幻骑士》复刻版、完美继承了PS版的基本要素的同时还加入了全新的角色以及另一条剧情路线。怀旧的同时还能体验新剧情，基本上可以当半个新作来玩了，对于PRG饭来说绝对不可错过。而新游戏方面、除了已经发售的《绝体绝命都市3》之外、本人期待中的游戏也就剩一个《勇者30》了。而像《欢迎来到绵羊村》、《新世纪福音战士序》等游戏也算是有点兴趣，不过前提是要有足够的时间……总之一句话，优先玩自己最喜欢的游戏。比如像DQ系列，每次复刻都会有一些新的变化，虽然不大吧，但依然还是神作。

我觉得还是原创游戏好玩。新的游戏都玩不过来哪还有空玩老游戏啊！复刻游戏都是好几年前的作品、能够像口袋妖怪金银这样整个重制非常少，大部分游戏都是照搬当年的样子，画面特土！而且复刻的游戏毕竟以前出过了，网上随便一找就能够找到资料，玩的人好像也都是fans，讨论的我都看不懂。还是新作反正大家都没玩过，都不会玩一起讨论才好玩。我记得原来在哪个地方看过说现在的厂商都是做复刻赚钱然后去做新作，好像叫什么“奶粉钱”，所以现在一玩起复刻游戏总觉得有种被敷衍的感觉。游戏好坏我也说不好，反正玩不下去了就换一个。要是实在没有新游戏可玩了我也会玩原来的游戏，前不久NDS那个幻想水浒传我就玩了一个多月，画面还不错。

读者观点



为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为“PG特工组”并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。

文/严俊

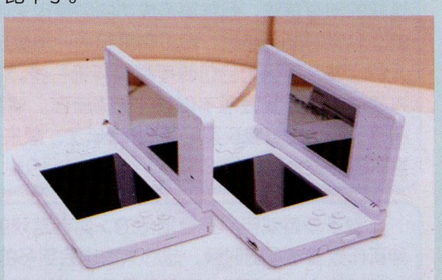
第14回 这次的话题

3000型破解进入实质性阶段，离可运行ISO已经并不遥远。利好一片行情却冷静异常，仍有不少玩家继续持观望态度。DSi及烧录卡稳中小降，闪存卡行情缓慢下调。

南昌地区市场动态

3000方面，上个月受破解传闻的刺激一路走高，不过随着时间的推移玩家逐渐失去了耐心，截止到发稿日3000型主机价格大幅度回落，甚至接近到历史最低价。货源方面十分的充足，从黑白系到彩色系一应俱全，由于市场萧条导致僧多粥少，卖店之间的竞争很激烈，玩家在市场上不妨转一圈再做决定，这个时期为了争取客源卖店哪怕只赚几十块也会做。但前提还是自身必须具备识别真伪的能力，不懂行的话最好不要乱砍价，“js与地下城”可是全国最混乱的电玩散集地之一，特别是初到南昌的学生玩家要注意了。

DSi在南昌市场似乎总是火不起来，价位相比上个月并没有多大的变化，毕竟已经降到很低的程度了，汇率在那摆着呢。另外，日前有玩家向俊叔咨询行货，遗憾的是依然没有任何消息放出。这里我的意见是不必刻意等待了，现在DSi价格OK并且暂时没有翻新机出现，早买早享受，再等下去恐怕下一代主机都快公布了。烧录卡方面，销量最大的Ak2i比较上期有了20元的降价，有玩家反映AK2i兼容性问题，现有的品牌i卡都不是100%完善，和当年的L卡比不了。



广州地区市场动态

深广批发市场方面，这一次3000是真的无限接近破解了，只剩下最终彻底攻破iso，利好消息一大堆。但出货价并没有和大家想的那样大幅度上升，甚至还有一些降价。估计是玩家的神经早已被挑战到崩溃了吧，不破就不买，哪怕是等破解后贵一些都行。销量最大的黑色款主机比较上个月回落了整整50块，不过其他颜色款的行情变化不大。其中白色款降价10块，银色款则小涨了15块，红色款小涨了10块，蓝色款可能是因为缺货的缘故上调了50块，而新上市的黄绿两色价格不变。2000型方面比较混乱，各家的货都不同，其中成色好的中古机出价在1700元左右，比较上个月下调了百元。中古机一贯价格虚高，俊叔知道至少南昌卖店是很少进的，所以水货商通常一批次的量也很小。另外，1000型翻新机的出货价近来爆炒到了近千元，简直是疯了，到了零售店至少是要卖到1050－1100之间，说实话性价比很低了，不建议购买。

闪存卡的行情比较上期终于开始回落了，其中主流的极速红棒8G下调了近10元，其他的容量和品牌均有5元左右的缓慢降价。而TF卡方面行情浮动不大，仅仅是2－3块的微降，比较历史最低豆渣价还是虚高了不少。DSi方面供货充足行情稳定，黑白两色比较上期几乎无变化，彩色系在此基础上高出70元差价。韩版DSL主机不同的颜色分别有20－40元之间的降价。另外，翻新机比较上个月也下调了50元，零售市场上最多530块就能买到。烧录卡方面除了AK2i降了20以外，其他品牌卡没有任何的变化。

交友 北京 李礼
求购摇杆、屏幕无问题可刷机PSP2000一台，价格1K左右。
男，20岁，北京市丰台区五爱屯，QQ：102130409

上海地区市场动态

上海市场的3000型行情同样开始回落了，其中黑色基本款的零售价是1200元整，与上期相比降了50元，银色款本期价格是1250元，而白色款的报价是1280元。彩色系方面几乎没变，其中红蓝两色统一价1330元，新上市的黄绿两色的店头报价是1280元。如今3000破解进程已经进入实质性阶段，至少自制软件是可以运行了，相对来说预算比较宽松的上海玩家可以考虑提前出手了。至于2000及1000型始终都非常混乱，大家不妨参考一下广州方面的情报。上海这样的一级城市，翻新机往往是无法自供自给的，卖店通常需要从批发市场拿货。记忆棒方面行情稳定，其中销量最大的极速红棒8G及16G的报价是150和300元，16G棒的性价比还是不错的，不想频繁换卡的话不妨一步到位。

DSi方面比较上期有小幅度降价，其中黑白两色的店头报价是1250元，而彩色系的红绿蓝三色统一价是1340元，总的来说尚在合理范围之内，美版机价格依然虚高，暂时不推荐购买，除非你一定要淡蓝色主机不可。



北京地区市场动态

京城市场的黑银两色3000型主机统一报价1250元，白色款和上海市场一样是1280元，而彩色系包 括蓝色及新上市的黄绿共3个颜色款都是1280元，其中最贵的红色款报价是1330元，总的来说比较上期行情变化不算太大。以上是单机报价，加个200块就可以拿到包括8G红棒在内的全套配件，显然是套装购买比较划算。记忆棒方面，极速红棒8G和16G分别是150和290元。

DSi方面的行情和上海市场相同，都是黑白系1250元，彩色系1340元，而美版淡蓝色主机则还要贵出一些。如果再加200块的话，就可以配齐包括烧录卡TF卡在内的全套配件。水货DSL主机的报价是900元，行货iDSL依然还有的卖，1050元的报价貌似从来没变过。老型号主机无论是水货还是行货这里都不推荐再购买了，毕竟是淘汰产品，而且价格其实不算便宜。烧录卡和TF卡方面，京城市场的报价似乎都不低，大家可以参考其他城市的最低报价适当砍一砍价，i系列烧录卡暂时还没有假货，不过TF卡就要留神了。

各地市场参考价

◆南昌地区PSP相关	◆广州地区PSP相关	◆上海地区PSP相关	◆北京地区PSP相关
PSP3000(黑):1140	PSP3000(黑):1100	PSP3000(黑):1200	PSP3000(黑银):1250
PSP3000(银):1200	PSP3000(银):1160	PSP3000(银):1250	PSP3000(红):1330
PSP3000(白):1230	PSP3000(白):1190	PSP3000(蓝红):1330	PSP3000(白蓝黄绿):1280
PSP3000(黄绿):1250	PSP3000(黄绿):1210	PSP3000(白黄绿):1280	8G红棒:150
8G红棒:140	8G红棒:135	8G红棒:150	16G组棒:290
16G组棒:290	16G组棒:280	16G组棒:300	

◆南昌地区NDS相关	◆广州地区NDS相关	◆上海地区NDS相关	◆北京地区NDS相关
DSi(黑白):1210	DSi(黑白):1170	DSi(黑白):1250	DSi(黑白):1250
DSi(彩色):1280	DSi(彩色):1240	DSi(彩色):1340	DSi(彩色):1340
iDSL:1050	iDSL:1000	iDSL:1100	iDSL:1050
AK2i:110	AK2i:90	AK2i:110	AK2i:120
TTi:110	TTi:90	TTi:110	TTi:120
AK2:80	EZ5i:110	EZ5i:125	EZ5i:125

这里有第一手新鲜游戏资迅；这里有最新的游戏画面预览；诸位小编与你共同关注分析。关注游戏新干线，赶在游戏潮流最前

沙加2 秘宝传说

机种 NDS
类型 RPG

●SE ●1人用/价格未定 ●2009年 ●复刻



提起幻想风格，重剧情的RPG，人们一般想起的多半是DQ、FF系列，但曾几何时，还有另一个系列让人们为之沉迷——沙加。沙加系列是20多年前在GB系列主机上名噪一时的重磅级顶尖作品，其开发团队包括河津秋敏、伊藤贤治等业界名宿，而本作《沙加2秘宝传说》更是力挽狂澜，救Square于沉疴的里程碑作品。系列以音乐优美、世界观宏大著称，独特的战斗系统也让游戏增色颇多。无奈行至PS2时代家道中落，系列也湮灭在历史中。时值本作20年诞辰，SE推出复刻，年轻玩家们一定要尝试一下。







名副其实的“传说”级作品再临DS。

本作的剧情非常传统：众神在返回天庭时在世界各地遗留了77件宝物，主人公在幼年时，父亲留下一件宝物便不知所踪，成年的主角就为了找到父亲和收集所有宝物展开了艰难的旅程。本作最大的特点是没有经验值的概念，可以使用的角色分为4大种族：人类、超人、机械、怪兽。人类需要靠战斗和更换武器防具来变强，超人则是反复使用特技成长；怪兽可以吃下其他怪物的肉变身，机械人则靠搭配零件。系统简约而不简单，值得细细玩味。

サガ2秘宝伝説
GODDESS OF DESTINY

交友 江苏 陈祺恺 我就是玉树临风、英俊潇洒、人见人爱、花见花开、车见车爆胎的小恺是也。
男，13岁，江苏省南通市光明东村31栋，QQ865872026

机战学园

机种 NDS
类型 AVG

●BANDAINAMCO ●1人用/价格未定 ●2009年秋 ●原创



或许是因为机战K的风评不是很好，或许早有“预谋”，总之，最近BANDAI又火速地公布了一款DS平台的机战题材作品。在这款名为“学园”的游戏中，玩家要扮演的是一位刚进入学园的少年，目的是研习超机器人的驾驭方法。从图上我们就可以知道，这是一款以学园题材+机战内容作为卖点的游戏。游戏中，玩家可以选取历代机战的机师、机体进行分组战斗，战斗系统传言是类似GB上《LINK BATTLE》的作品。不知道这次掌机机战大混合能给我们带来怎样的游戏感受呢？



→连最新的《机战K》机体也有收录。

↓战斗画面的既视感太强了，希望系统方面能够出彩。



↑盖那OVERMAN最终必杀。

超越时空！青春校园超激斗！

口袋妖怪 心之金 魂之银

机种 NDS
类型 RPG

●NINTENDO ●1-4人用/价格未定 ●2009年秋 ●复刻

毫无疑问，本期最为引人注目的新作消息当此莫属。虽然金银复刻已经是意料之内、情理之中的消息，但消息一经正式公布，还是让fans们着实兴奋了一下。



按照惯例，系列的新作都在9月12或者9月13日发售，本作拟定2009年秋，当无例外。本作在系统方面的进化还没有太详细的孝心，但无疑，一些只在金、银版本中出现的宠物将要随着作品的复刻而再见天日，届时一定会掀起一阵新的风潮。

十年磨一剑，系列最高顶点再临！



本作中，已经判明的一个新要素就是尾随系统。从图中我们可以发现，主角的身后跟随着一只宠物，而且根据比对，已经确定并非只有主角宠物可以进行跟随，看来选择自己的跟班也会是考虑的要素之一了。只是不知这只特殊的宠物是否能带来实际的影响呢？

目前最后悔的事是PSP2000在1140大元的时候没有入手，目前仍然支持1000。
男，29岁，四川省宜宾市翠屏区路源街一号 四川 吴焕彬 交友



狼隐

机种 PSP
类型 AVG

●KONAMI ●1人用/价格未定 ●2009年夏 ●原创

三大鬼才首次联袂打造!

龙骑士07（寒蝉）的剧本、PEACH-PIT（蔷薇少女）的人设、伊藤贤治（代表作太多了）的音乐。这样的组合素质还有什呢可怀疑的吗？你只要等待本作按时降临就是了。本作的背景依然是龙骑士惯用的昭和时代，舞台则是一个充满了神秘感的旧市街。官方目前只给出了一个悬疑：“旧市街的潜规则，是神还是狼？”一切谜题要由玩家来解开。

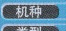
本作的标题是おおかみかくし，おおかみ是“狼”，かみかくし则是“神隐”。在一切剧情都笼罩在迷雾中时，就暂且叫做狼隐吧。



→游戏的题材都是几位大师驾轻就熟的方向，当有保障。







我的暑假4

机种 PSP
类型 ETC

●SCEJ ●1-4人用/5200日元 ●2009年7月2日 ●原创

ぼくのなつやすみ4 瀬戸内少年探偵団 ボクと秘密の地図

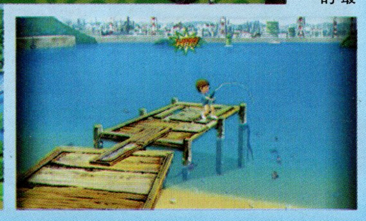
重回懵懂孩提时代!

以气氛温馨、充满昭和风韵而著称的休闲游戏《我的暑假》系列最新作登陆PSP，预计在今年暑假发售（汗）。本作的背景是昭和55年（1980）年的濑户内海度假区，主角要在奶奶、酷爱漫画的姐姐、活泼的玩伴的陪同下度过充实的暑假生活。度假区共有5个小岛，会发生各种各样的事件，能够游玩的小游戏种类也有了飞跃的提升，更有崭新的“神秘地图”事件供大家探索……在PSP上来一场轻松的度假吧。



←斗虫子向来是最受小朋友们欢迎的游戏之一。





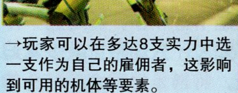
交友 上海 王晶 什么什么？RP爆发？一本PG两张回函卡？这还不让我上？
男，18岁，上海市虹口区水电路1324弄，QQ531870169

装甲核心P3

机种 PSP
类型 ACT

●fromsoftware ●1人用/3990日元 ●2009年7月30日 ●复刻

以高自由度、高战略性著称的机器人动作游戏《装甲核心》系列的“3”移植PSP。游戏中，玩家要扮演一名被称为“レイヴン”的佣兵，驾驶AC机甲与对手们展开火热的战斗。自然，玩家可以自行配置自己的机甲性能。

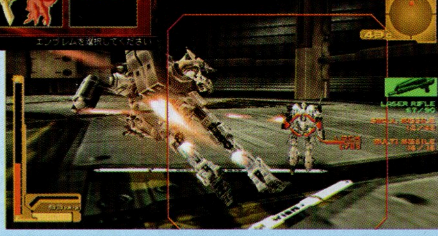


←充分把握机体和武器的性能，将对手拖入自己擅长的战斗模式并迅速击破！



→玩家可以在多达8支实力中选一支作为自己的雇佣者，这影响到可用的机体等要素。

作为新要素，本作除了支持PSP无线多人对战之外，还额外将系列其他作品中的人气武器部件加入了本作。



→可以通过无线与朋友联机协作或对战，只是不知道支持多少人。

露娜传说

机种 PSP
类型 RPG

●Gunghoworks ●1人用/5040日元 ●2009年秋 ●复刻



感动百万人的经典！

于1996年在SS平台上惊艳登场的《露娜传说》近日决定登陆PSP平台。本作是传统RPG，讲述了少年阿里斯与少女露娜相知、相恋的冒险故事。当年发卖伊始，就凭其朴素动人的剧情、优美的音乐和简单但不单调的战斗系统大受好评，被媒体称为“感动一百万人”的经典。

本次移植进行了大幅的优化，除了加快战斗节奏、重新制作动画和场景外，更加入了新的章节“补完篇”，许多原作中设定不够详细或者没能解开的谜团在这里都能够得到解决。



↑战斗的选项相当简约。要考虑人物相性、速度等各种要素，选择合适战略。





←游戏的过场动画全部经过了重新制作。开始阿里斯去拔龙之剑的经典画面得到了完美再现。



NEW GAME CROSS REVIEW

游戏品质

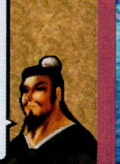
心的感受 文的传达

	经典作品终于复刻到PSP平台 **女神异闻录** PSP/ATLUS 2009年4月29日/RPG/1人	战胜地震的心理恐惧吧 **绝体绝命都市3** PSP/IREM 2009年4月23日/AVG/1人
 	7 一些人说是神作，但我从PS时代就没看出这游戏有多神，特别是对那个主视角的迷宫比较反感，大概我世界树迷宫没玩下去也是因为这个。**本作是复刻PS的初代，画面方面完全没有任何改善，音乐方面感觉还算可以。**可以说是厂商赤裸裸的捞钱之作，不过相比《狮子战争》那样整出点新毛病来，已经不错了。	7 其实以灾难作为题材进行逃生是个好点子，但是这一作不知为什么却感觉缺少紧迫感，**特别是地震大难临头的时候，不逃生，还在摇大摆的收集道具，**实在不明白到底想表达什么。与其做这种需要自己到处找道具收集，还不如做成有多种逃生路线，逃生时间最短的获得一些奖利这样的设定更好一些。
 	10 尽管10年前的画面已略显简陋，但无论是深奥精巧的系统还是感人而积极向上的剧情，抑或系列惯有的文化底蕴，都足以秒杀大部分新作。**游戏针对旧作的一些细节问题进行了修正，**包括增加存档点、加快战斗节奏等，即使是没玩过系列的人也可以深入享受游戏乐趣。门槛绝不是问题，试试吧！	8 **系列立意非常好，手感不错，玩起来引人入胜，尤其联机模式非常棒。**只是收集系统有些喧宾夺主，而且主线太简单，逃生失败后不疼不痒的结果也颇为破坏紧张感。剧情本身设置还算不错，但节奏方面有些问题，导致很多剧情都需要放在最后来交代。总体来说，算是好花没有结好果子的典型。
 	7 本是冲着拥有DQ式战斗画面的特点来玩这款游戏的，实际上才知道女神异闻录系列没有过这种系统设定。游戏虽然是复刻版，**但是除了追加CG之外，语音及画面方面并没有多大改善。**而且在建筑物内的主观视角设定也让不少初次接触本系列的玩家感到不习惯，所以本作注定是一款极度Fans向游戏。	8 早先在PS2时代就算听说过这个系列的大名，这次终于有机会亲自尝试了一把。游戏比我想象中的质量要好很多，而且游戏中有大量声优语音，给玩家的代入感比较强。**根据不同的选项来确定人物的性格这一点使得游戏更具有多周目的挑战性，**但是流程方面略短，玩通关之后有一种意犹未尽的感觉。

交友 浙江 陈奕
出售怪物猎人2andG UMD一张，100元左右，有意者与我联系。
男，19岁，省宁波市骆驼街道，QQ349989852

你对三国究竟了解多少

解谜三国志通



NDS/Mainichi
2008年12月11日/AVG/1人

稍微玩了玩这个游戏，感觉与其面向日本玩家，还不如期待汉化组的汉化来面向国内玩家，玩了这个游戏之后我才知道日本中对三国里一些人物事物的称呼比较奇怪，另外也感觉到了自己三国知识方面的薄弱，一些难题还是可以难倒我的。**为此，这游戏让我稍微有了一点重新看一遍三国演义的冲动了。**

虽然主要是面向日本玩家的游戏，**但作为中国玩家来说，本作实在是充满了喜感。**游戏的题目收录数量相当让人满意，谜题类型也很丰富，有些选项比较搞笑，另外一部分题目则具有相当的难度，无论是走剧情模式还是任意问答，玩起来都会笑个不停，强烈建议有日文基础的玩家玩一下试试。

一狼好歹也是极度三国Fans，自幼熟读三国演义，所以对这种专业性较强的问答游戏非常感兴趣。本作收录的问题非常广，从人文地理到风土人情等方面都有涉足，连自称“三国通”的一狼做起来，某些比较生僻的问题也会感觉有些棘手。**缺点是必须要按照剧情发展来作答，自由度方面不太完善。**

龙珠的RPG版作品

龙珠 赛亚人袭来



NDS/NBGI
2009年4月29日/RPG/1人

本人本来是冲着龙珠去的，觉得好不容易出个RPG类型，玩玩应该会感觉不错。但是刚玩到，我就被那充满强烈游戏性的画面雷到了，这是让我重温FC时代的画面吗？画面简陋就不多说了，画面上的人物也比较小。遇敌的概率感觉稍微高了点，**不过还好游戏的系统还可以，而且出招的时候还有语音比较不错。**

画面实在差劲了一些，战斗系统也是不过不失，不过本作的剧情在忠实原作的基础上做了相当的发挥，像诸如琪琪与悟空的婚礼等支线剧情都让fans们感到相当感动。总体来说，虽然后期的战斗有些枯燥，但游戏整体尚算流畅，**而且意外的也不会因为知道剧情而感到无聊，算是不错的RPG了。**

原以为动漫改编的游戏素质肯定一般，不过在实际游戏之后感觉本作勉强还能说的过去。游戏的场景音乐基本上忠实于原作，而且角色使出各种招式攻击时还有声优配音。迷宫的设计也还算不算偷懒，剧情长度刚好适中。不过缺点是，**遇敌率似乎太高了，而且BOSS战的耗时程度也和杂兵战差距太大。**

人人可以轻松制作小游戏

俺的制造



NDS/任天堂
2009年4月29日/ACT/1人

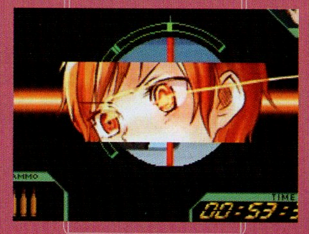
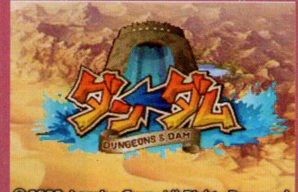
打高分其实完全是冲着创意打的，本人比较喜欢有手动DIY的游戏，这个游戏的DIY要素还算可以。不过要说的深入一点，这游戏的DIY要素其实是比较鸡肋，**对懒人来说基本用不上，但是对勤快人来讲，DIY的要素似乎又简单了一些。**要是能做成像大合奏那样适应各种水平的人就好了，不过本作还是极力推荐。

俺制造的最新作，以能够自己制造游戏作为最大的卖点，如果懂得日文的话，确实给人一种新颖的感受，不过反过来，本身提供的迷你游戏依然维持在前作水平，没什么进展，略显复杂的系统也使得自制游戏的过程有些熬人，容易产生疲劳感。**尤其是我这样画画很差的人根本玩不转自制，呜呜。**

其实，本作的创意虽然不错，但是在一狼看来，还是保持原汁原味的小游戏合集形式比较好。虽然游戏的自幼开发系统推广了游戏的互动性，但是在普通玩家看来也不是人人都有着创造游戏的天赋，**全程支持触摸笔操作也未免带来了“屏幕杀手”的嫌疑，**原本打算给更高分的，看在老任的面子上还是8分吧。

游戏品质

是PG的真心和努力将我拉住，使我无法离开。是PG使我们成为朋友，成为哥们。
男，18岁，这家伙很懒，什么都没有留下，QQ545748756
辽宁 包龙男 交友

剧情才是最大的看点	迷宫系列彻底量产化	非常另类的RPG游戏
最后的子弹	**口袋迷宫空之探险队**	**迷宫←水坝**
		
NDS/Furyu 2009年4月23日/AVG/1人	NDS/任天堂 2009年4月18日/RPG/1人	NDS/Acquire 2009年4月29日/RPG/1人
不切实际的打造了一个瘦弱女孩拿着沉重的狙击枪射击的造型，虽然是狙击为题材的游戏，但是这款作品的立意却主要是用狙击枪来帮助别人的，而不是用来搞暗杀袭击的。游戏中有各种各样的狙击任务，由于剧情立意的关系，部分任务让人感到有些无厘头。**本作的另外一个亮点其实就是文仓十的人设了。**	虽然是迷宫类游戏，但是感觉比西林那些难度低一些，应该跟陆行鸟迷宫差不多。口袋迷宫的推出速度似乎有点频繁了，虽然是插在正统系列之间来做过渡的，但也不能正统出完合集性质的资料片之后迷宫也要跟着出一个类似的吧。不过，换个角度来说，**相比上一个迷宫的作品，本作系统上有了一些进化。**	游戏职业多种，而且还有转职系统。战斗方法也给人一个新的感觉，职业的搭配是一个关键，队长的委任也很讲究。不同的队长会带给队伍不同的状态加成。另外这款游戏不仅有RPG的要素，还有一定的战略要素，在队伍工作的安排上也是很讲究的。**相比AQ之前出的几部作品，这一作可以说是算最好的了。**
在AVG游戏中插入类似FPS的迷你游戏环节，这个立意还是比较不错的。文仓十的画风看起来比较顺眼，语音也还有一些。**狙击环节普遍的没什么难度，基本不会卡住。**至于最重要的剧情部分，个人感觉是不过不失，前期节奏平缓，后期有点超展开，一些细节有待勾勒。适合喜欢AVG的玩家。	虽然是资料片性质，但追加了大量新的子系统和新迷宫，足以让玩家沉迷其中。游戏剧情比较一般，但流程非常的长，又是迷宫类，只要上手就可以玩上很长时间。只是后期有些迷宫敌人设置过强，本作又是可以练级的，有些强迫练级的嫌疑。**各类收集要素也是超级时间杀手。总体还算有诚意。**	立意十分新颖，内容十分丰富，但细节上有种种缺憾的原创作品。半即时制控制战斗很有趣，游戏的难度和节奏把握得也不错，让玩家有成长的实感，卖点放水攻击和系统整体融洽。**只是细节有些不方便的地方，比如无法整理人物和道具、看不到武器装在谁身上等。**如果多用心的话应该可以更好。
游戏的剧情方面非常优秀，过程曲折离奇，牵动人心。画风方面也是独具风格，绝对能给玩家留下深刻的印象，狙击任务中也考虑到体贴新手，难度方面限定的也不是太严格。**唯一的缺点是剧情模式中随时可以存档，但是狙击模式中却不能存档。**而剧情可以直接跳过的，所以这个设定未免让人难以理解……	玩过这个游戏之后，一狼深感现在迷宫系列确实也量产化了。只要套上迷宫的系统，任何游戏都可以拿来做文章，口袋系列中各种怪物种类繁多，做成迷宫系列当然也是历史的必然。**不过，本作貌似行囊系统不太完善，最大只能持有1件道具。**玩了本作，一狼不禁想起早年在PS上奋斗特鲁尼克2的时光。	首先看到这个游戏的名字一狼就已经被雷到了，进入游戏之后，连续按错几次选项导致无限在重复教学对话中循环……开战之后都不知道是怎么回事，实在不知道这款游戏应该怎么玩。这回大家就恕一狼当了一回喷子吧，**这个厂商为什么现在还活着？**这个游戏不死谁死？这种游戏怎么和DQ比？它怎么比？

交友 浙江 胡栋杉
现在有DSi了，好想买啊，所以现在正在攒钱中。
男，19岁，浙江省慈溪市三山高级中学，QQ328152478



文仓十在漫画界的人气非常高，他的著名作品《狼与香辛料》就在Fans群中一直享有很高的人气，这次的《最后的子弹》最大的卖点就是文仓十的画风了。不过，本作的剧情方面也还算有着一定的独到之处了，这期正好没有什么大作，就由一狼给大家来赏析一下本作的剧情吧。



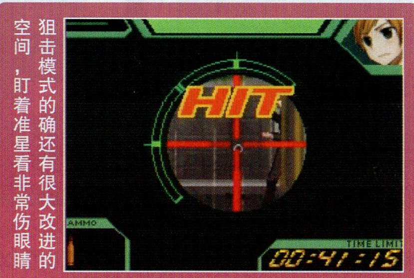
最后的子弹
NDS/Furyu
2009年4月23日/AVG/ 1人

高潮迭起的剧情，此起彼伏的故事

这就是一本小说

最后子弹这款游戏的剧情还是相当不错的，主角花梨是一个非常平常的大学生。在一场离奇的事故中得知了自己的身世和背负在自己身上的命运。为了见到失散过年的爸爸，为了揭开自己家庭内幕的真相，为了自己心爱的男友大贵。花梨一直坚强的一次次握起狙击枪，在完成老师佐久间分配的任务的同时，坚强的装作普通人一样过着平常的生活。

在本作的故事中出现了不少花梨身边的人物，如自己最要好的朋友智子，以及和智子交往中的铃木，还有等同于自己青梅竹马的大贵，神秘的老师佐久间等等。这些人物都围绕的花梨展开一个个自己的故事。当然，既然作为游戏，剧情是无法通过旁白或者动画来表达出来的，需要玩家在这些角色的台词中一句句的揣摩。



狙击模式的确还有很大改进的空间，盯着准星看非常伤眼睛

平淡的开始和离奇的结局

众所周知，一本畅销的书籍，一部经典的电影，一篇流芳百世的小说，都是要基于在平淡中开始，在平淡中结束，而中间的高潮部分要非常大胆，让欣赏者在正常的逻辑理解下无法把故事串联在一起，然后通过作者的一部部设计，剧情的一部部铺垫，角色关系的一部部塑造，来把高潮和开头结尾巧妙的连接在一起，这样这部作品才能够成功。

而本作正好做到了这一点，身为一命普通的大学生，要手持狙击枪去猎杀国际犯罪组织的犯罪分子，在正常人看来几乎是天方夜谭。不过，如果塑造出一个不知道自己身世的女孩子，而年幼又精通与射击打靶，自己家的身世注定要接受这种离奇的任务。这样在正常人看来的或许也就稍微可以接受了，毕竟自己身世以前不知道，所以自己才会一直过着正常人的生活。

这里面又涉及到一种身世的问题，在多数成功的作品，主角总要塑造出一种不平凡的身世。要稍微脱离正常人的生活一些，让多数欣赏者能有一些憧憬和向往的地方，幻想自己就是故事中的主角，否则太贴近于生活的话又有几份平淡。

埋下若干个伏笔

而剧情要做到给玩家比较大的冲击力，就要有突如其来剧情转变。比如主角花梨非常信任的男友大贵最后居然以敌人的身份出现（别怪我剧透……），这一点在当时绝对会给所有初次游戏的玩家心理上极大的冲击。而之后的剧情分析很好的呼应了前面埋下的伏笔，让欣赏者觉得这一切是在意料之外，又是情理之中，这样才能让整个故事给别人留下深刻的印象。

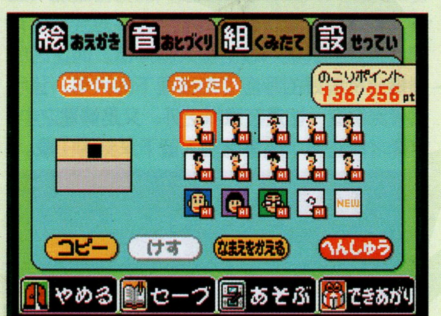
综合点评	
画面	8分 文仓十的画风是最大的卖点
剧情	9分 化不可能为可能，创意大胆
音乐	7分 音乐会随着游戏气氛而改变
操作	6分 和正统射击游戏有很大差距
总评 30分（满分40分）	



游戏简介

《俺的制造》这款游戏是任天堂旗下的《瓦里奥制造》系列的最新作品，游戏和系列以往作品一样，由若干个小游戏组成，每个小游戏仅需要5秒钟时间，考验玩家的瞬间反应力。这个系列以轻松、幽默、搞笑的风格为主，从GBA时代开始便吸引着一大批玩家的眼光。本次DS版的《俺的制造》这款作品在秉承系列以往作品特点的基础上，又新加了原创的“游戏创作”系统，玩家可以自己去创作一些迷你小游戏，还可以通过通信交换发送给其他玩家，让其他玩家一起来分享自己的作品。

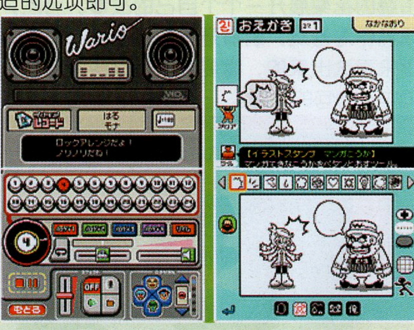
此外，游戏本身自带的游戏种类也非常多，即使不进行游戏创作，体验游戏本身的迷你小游戏也能感受到游戏的乐趣。而且游戏全程支持触摸笔操作，玩起来非常轻松。



▲可以自行创作游戏是本作最大的魅力，而且操作也不算太繁琐，人人都能简单上手。

创作系统简介

为了能让玩家可以轻松上手游戏创作功能，本作特别为新手准备了非常体贴的教学模式。游戏创作部分一共只需要三个步骤：首先要玩家自己用触摸笔来描绘游戏的背景，之后需要给游戏选择合适的背景音乐，最后一个步骤就是游戏的组合，需要玩家设定游戏的规则和过关要求，只用按照提示选择合适的选项即可。



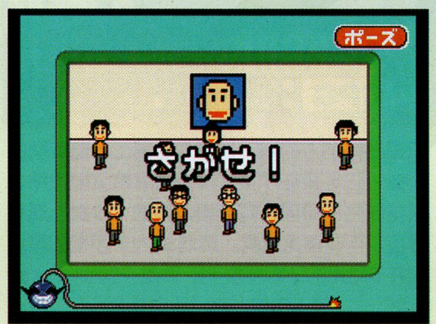
游戏设计完毕之后，玩家可以体验自己创作的游戏。当然，除去游戏之外，玩家也可以自己创作游戏音乐以及漫画等等，把这些融入到自己的游戏中。玩家创作成功的游戏，可以通过通信或WIFI功能和朋友们联机，并且可以把自己创作的游戏配送给其他玩家。此外，通过WIFI机能也可以把自己创作的游戏提交到任天堂公司参加游戏创作大奖赛，优秀的作品会得到任天堂的认可，统一在WIFI上面提供下载。


交友 江苏 杨瑞
各位请加我的讨论组，群号为83294343，八房、一狼、翔武你们也要加入哦！
男 15岁 江苏省新沂市钟吾中学初三<7>班 QQ770120112

最后，本作也完全对应Wii版的同名游戏，玩家可以把自己在DS上创作出的游戏传送到Wii版《俺的制造》中，在电视上体验自己创作的游戏，而且最大支持4人对战。此外，Wii版的《俺的制造》中也有专门为DS版准备的游戏，可以直接下载到DS游戏中。

俺 游戏创作教学

首先第一个步骤是进行游戏的基础设定，设定游戏的名称和长度等等。游戏的标题就是在游戏中提示的要点，如“躲避”、“旋转”等动作。当然，没有好题材的情况下也可以通过游戏自带的随机起名系统给自己的游戏命名。



▲创造出的游戏和本身附带的游戏一样，只需要在规定时间内用触摸笔进行操作即可。

第二个步骤是描绘。玩家可以通过触摸笔来手动描绘游戏的主角，NPC以及背景等等，当然也可以插入简单的动画。此外，游戏还自带了不少素材可供玩家选择，如地球、FC马里奥等等。不善于绘画的玩家可以直接使用这些素材进行游戏创作。

接下来第三步就是游戏的音乐设定了。玩家只要在游戏中提供的各种工具里自由设置游戏的节奏，音色和旋律等等即可。游戏当然也自带了自动作曲功能，玩家给与一个大概的节奏设定即可，作曲的画面中每一个方格大概占两个节拍的长度。

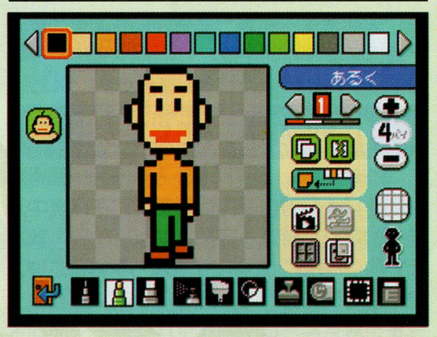
第四步就是游戏的组合。这是游戏最关键的部分，直接影响到游戏的耐玩性，所以玩家一定要在游戏的规则制定方面多动脑筋。玩家可以给游戏中的角色下达各种命令，还要设定游戏过关和失败的条件等等。即使简单的游戏设定，也可以发挥非常传神的游戏乐趣，这一切就看玩家自己去摸索了。

最后一步就是游戏的完成阶段了。玩家可以在最后的环节里给游戏中的角色进行上色，和文字说明等等。开发完成的游戏会自动转移到“俺的商店”中，而“俺的商店”中的游戏既可以自己游玩，也可以配送给其他朋友们一起分享。

俺 菜单模式详解

由于本作全程支持触摸屏操作，而十字键等按键基本上用不到的。玩家在游戏主菜单中先要选择要进入的场景，然后再点击屏幕右下角的“はいる”即可进入该场景。而屏幕左下角的图标是返回选项，可以返回上一级菜单。

设施	作用
俺ショップ	玩家的游戏商店，可以体验自己开发的游戏或查看游戏排行榜等等。
ワリオカンパニー	瓦里奥的公司，这里有游戏教学和打工学习等场所，适合游戏新手。
俺の家	玩家的家，可以自己创作新游戏以及查看游戏中的各种资料情报等。
たくはいセンター	可以和别的玩家进行联机通讯，或者从Wii上下载游戏等等。
せっていガレージ	可以进行麦克风测试以及改变音效等细节方面的游戏设定。



▲游戏的素材方面完全开发，玩家可以自己手绘游戏中的各种角色已经场景背景等等。

玩后感

《俺的制造》这款游戏创意独特，在继承系列以往特色的同时，又吸取了任天堂在《大合奏》等音乐游戏中积累的“自制题材”方面的创意，在同类游戏中的确属于不可多得的精品。但是，唯一美中不足的是想要熟悉操作的话需要一些日文基础，玩家没有攻略指引的话很难上手。希望有汉化工作者能够汉化系统菜单，让国内更多玩家可以体验到这款游戏的独特魅力。

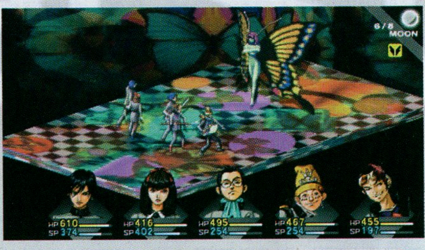
热作冲击波



唔，事实上大家在这里看到的本应是一篇攻略乃至深度研究，不过到头来，果然在国内的女神系列玩家还是少啊……于是领导一声令下，攻略就被枪毙成热作了（爆）。但是总之呢，强烈推荐大家玩一下本作。除了画面难看一些（反正有DQ当下限），其他部分历经10年，仍然可以说是RPG类游戏的巅峰之作，以上！

值得玩味的主题

PERSONA，意即面具，在游戏里的引申涵义则是指人们对自我的认知和人们在环境中对自己的定位。游戏一开篇，就以《庄子·秋水篇》的“梦蝶”来点出了主题乃至剧情主轴，更藉由“菲列蒙”之口说出了：“人在社会上总是带着各种各样的面具生存交流——而你究竟是谁？”这个贯穿游戏的问题，而整个游戏流程就是主角和同伴们在冒险中逐渐认识自我，逐渐成熟的过程。配图是游戏总BOSS的第一、第二形态对比，从第一形态丑陋而扭曲的“茧”（多手多脚的形态代表了卧床不起的麻希潜意识里对行动力的渴望）蜕变为第二形态美丽的蝴蝶，正是象征了女主角园村麻希突破束缚，获得新生的渴望，同时和开篇的“梦蝶”遥相呼应，可谓画龙点睛。游戏STAFF字幕的最后也并非常见的END或者FIN，而是“Cogito ergo sum”——笛卡尔的名言“我思故我在”，进一步深化了主题。尤为难能可贵的是，本作的剧情一改真女神转生系列的深沉灰暗晦涩，自然而具有故事性，让即使不喜欢真女神风格的玩家也可以玩得下去。



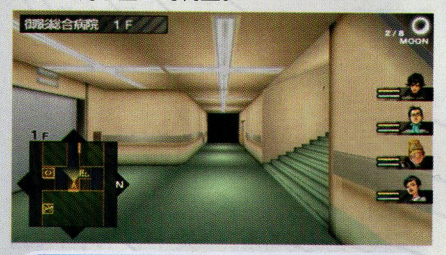
脱胎换骨的进化

游戏采取大地图移动+主视角迷宫/建筑+回合制有SLG要素的战斗结合的方法，效果如图。有很多人一看到这种主视角移动就犯憷，但其实，只要稍加习惯就可以畅通无阻，配合左下角的区域地图和按□打开的主地图，认路是绝对不成问题的，节奏也很流畅。

此外，本次针对PSP，还做了许多非常人性化的调整，包括：在迷宫中移动时，可以按×加

交友 浙江 何嘉宁 希望贵社编辑们能够开辟出更加丰富多彩的玩家互动参与类栏目。
男 25岁 浙江省绍兴市城东德泽苑 QQ582525076

速跑，不遇敌就可以一口气飞奔出去；战斗时，如果嫌表演太慢，可以按START键开启SKIP功能（左下角标志），大大节约战斗时间；随时可以中断存档；在流程中多设置了一些恢复点和存档点等。可以说，游戏已经在保持风格的情况下，针对掌机做了最完善的改进，玩起来基本上不会觉得系统有何不方便，游戏的难度、节奏也有了显著的调整。



深厚的文化底蕴

秉承系列的一贯传统，本作中也处处体现了制作人和美术家的对于文化的理解和体现。如前面所说的总BOSS就是一个最为明显的例子。这种文化底蕴最直观的效果就是：如果你不了解神话方面的典故，你可以玩并且玩得很高兴；关于此类信息懂得越多，就越会觉得游戏中充满了内涵。许多状似无心的设计，考究起来都颇具深意。

如图（图像来自PIXIV）中，南条圭的初始PERSONA是アイゼンミョウオウ，意即爱染明王，这个神祇是佛教中司掌爱欲烦恼却又使人开悟的象征，看似不搭界的它放在南条这个向来接受精英教育，以领导者自居的高傲青年身上，却恰恰折射了南条内心充满热情又困惑而寻求解脱的状况。尤为令人钦佩的是，金子一马创造性地在PERSONA这个内心的投射上加入了各种女性的特征，而潜意识里出现女性性征，在心理学上正是影射着不成熟、脆弱和渴求关爱。设定配合剧情中南条的表现和成长，极为深刻地刻画了角色的个性，让角色血肉丰满，栩栩如生。



另一个给人留下深刻印象的是绫濑优香的初始“フーリー”，它是神话中伊斯兰教的天女。男性上天堂后有72个フーリー服侍，这些天女们有着无论经过何种行为，次日都能够恢复处女之身的特性——虽然表面上看这个充满了男权的妄想意味的特性与身为女性的优香毫不相干，但反观人物个性，凌濑的设定正是一位典型的，具有鲜明时代风貌的コギャル风格的角色，而コギャル所代表的也正是在浮躁的年代中追求享乐、拒绝成长的一种精神面貌。设计者以“随时保持纯洁之身”的PERSONA暗喻角色“追求享乐而拒绝成长”的精神风貌，可谓神来之笔。而游戏最末，绫濑的专用P则是北欧神话中美貌、富有魅力的丰饶之神フレイ，通过这样的转换也体现了角色在冒险中逐渐改变和成熟，从单纯的追求表面美丽、贪图享乐而转为追求内在的亲和力与人格魅力。



玩后感

一方面作为一个fans我对本作的素质非常满意，一方面作为一个游戏玩家则感到有些惆怅。本作，无论是从剧情、系统、节奏来说，都是当今掌机RPG作品的顶级水准（当然，除了画面），但本作却偏偏是一款10年前作品的复刻。现在的许多游戏，画面好，音乐豪华，系统也千奇百怪，但少有能给人留下深刻印象的经典面世——与之相应的，这款游戏受关注度和在新玩家中的知名度却十分低，以致于连攻略都做不起。哎，所谓大浪淘沙，留下的是什么，淘去的又是些什么呢？被时代巨浪吞没的女神厨一名默默爬过。PS：本款游戏评分我要给满分10分哦。

望《掌机迷》能越来越丰富内容，也越来越受欢迎！
男 21岁 广东省广州市大学城外环西路230号 QQ442969569 广东 杨林辉 交友





想必三国历史大家都非常熟悉，本作是一款智力问答类型的游戏，考验玩家对三国历史和人物的熟悉程度。 □文/一狼

NDS **猜谜三国志通**

AVG ●Mainichi ●2008年12月11日 ●1人/3990日元●64Mbit

游戏简介

本作完全再现了三国时期原作中从刘备结义到司马炎统一天下的所有剧本，分别收录了魏传剧本10个，吴传剧本7个，蜀传剧本11个，共计28个不同的剧本。玩家可以再游戏中一边体验魏蜀吴三国的故事，一边增强自己对三国知识的了解。在主模式故事模式中，游戏一共设计了150个关卡，用来让玩家逐个体验不同时代的三国剧情，可以随时随地的置身于三国时代的英雄故事里。

游戏为解谜游戏，解谜的方式分别为点击触摸屏上显示的地图位置、拼出零散的文字，连线、判断正误以及单项选择等，绝对能让玩家欲罢不能。在名鉴模式里还收录了游戏中登场的327名角色相关的故事等，耐玩性十足。



↑猜谜三国志通的游戏标题画面图。

游戏模式简介

ストーリーモード：把整个三国历史按照魏蜀吴三个势力分为28个不同的剧本，可以体验150种不同的关卡。

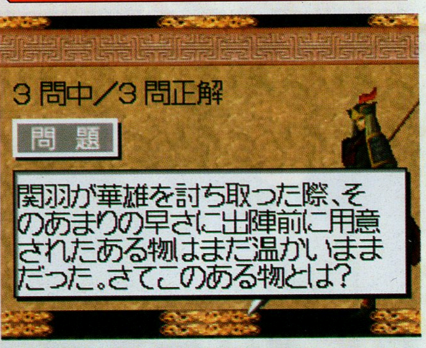
三国志通检定：考验玩家有关于三国历史的问题，全部回答正确之后即可获得“三国志通初段”的证书奖励。一共分为1~10十个不同的等级，一共有1000种不重复的问题等待玩家来回答。注意即使中途退出游戏，自己的回答记录也会自动保存。

お试し检定：系统会提出十个简单的有关三国的提问，来判断玩家对三国历史的了解程度，之后系统会给玩家一个合适的评价。。

名鉴：可以查看游戏中已经出现过的固定人物的名鉴和剧情插画以及三国志小知识等等，注意剧情没有触发的内容无法直接查看。

オプション：可以自由设定效果音、背景音乐以及设定密码等。注意必须完成全部问答才能开启密码功能。

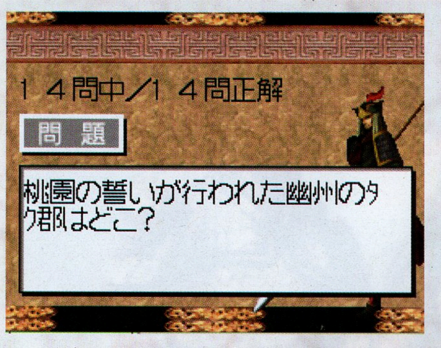
游戏谜题攻略



在关羽和华雄对决的时候，由于关羽将敌将斩首的速度太快，出阵前准备的一件东西仍然还保持着温暖的热度。请问这个东西是什么？

答案：风吕（洗澡）、酒（正解，这一段就是温酒斩华雄的典故）、炒饭（三国时代有

交换 广东 罗俊彬 二手NDS价？广州(900大概)
男 19岁 广东省广州市海珠区赤沙路15号 QQ675062649



这个？）、白汤（这个有什么好喝的……）

桃园结义时所在的幽州涿郡位于地图何处？用触摸笔点击一下正确的地理位置。

答案： A是幽州一带，A是正确的。B在濮阳一带，应该是曹操起兵的地方。C在南皮一带，应该是袁绍的根据地。D是北平一带，应该是公孙瓒所在的根据地。

把爱马和人物连接在一起

答案： 的卢是刘备的宝马，跃马跳檀溪的典故就是形容的卢的。赤兔是吕布的爱马，是董卓送与吕布，吕布死后曹操又送给了关羽。绝影是曹操的爱马，宛城之战时就是绝影救了曹操一命。最后一个黄骠马应该就是忙牙长的，忙牙长是南蛮孟获手下的将领，大家没听过也不算奇怪。

华佗给人治病的时候所用的麻沸汤，在现代被称为什么？

答案： A睡眠药（催眠药的话可不管治病）、B胃肠药（食物中毒了？）、C麻醉药（这个是正解）、D风邪药（风邪就是感冒的意思）

曹操正在犹豫该不该和袁绍决战的时候，军师郭嘉的建议是什么？

答案： A十胜十败の说（这个是正解，“绍有十败，公有十胜，安有不战之理？”）、B诸行无常の理（这个是什么？）、乌丸讨伐の诉え（和讨伐乌丸没有关系）、D必胜の说（这个也不是关键）

按照人物加入刘备属下的顺序来排序

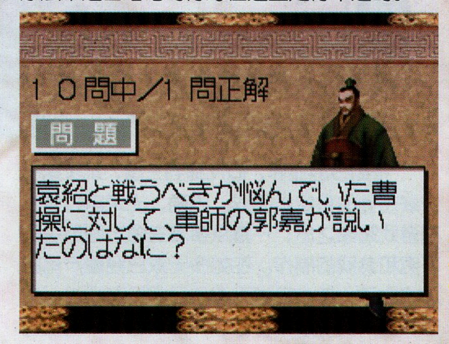
答案： A赵云（赵云是在关羽后面）、B关羽（桃园三结义就有了）、C马超（攻打西川的时候马超才来的）、D黄忠（庞略四郡的时候黄忠就加入了）

把人物和关键词连接在一起

答案： 祢衡（裸体骂曹操的那个，《渔阳三叠》是他击鼓骂曹的鼓曲名）、陈琳（写讨董檄文的那个，他是建安七子之一）、陈翔（和刘表等人同属于江夏八俊之一）、蔡琰（《胡节十八拍》的作者）

游戏心得

游戏最大的特征是回答全部都使用触摸屏，避免了繁琐的操作，即使没玩过游戏的成人三国爱好者也能很快的上手。回答的题目方面，不仅与历史剧情方面有密切的联系，某些题目还要考验玩家对整个三国的了解以及逻辑分析能力。比如随便给玩家4名武将，让玩家按照一定的顺序（比如死亡的先后）给他们排序，必须要玩家对这4名武将都比较熟悉才行，单靠排除法来退出结论的行为在这里是行不通的。



此外，对于饱读三国演义的玩家来说，尽管某些典故的出处和对应人物比较熟悉，但是对于游戏中提问的地理位置问答恐怕也会有不知情的现象发生，这一点必须要经常玩三国系列SLG游戏的玩家才能对地理方面的知识有所了解。

总之，本作作为一款解谜三国类游戏，总体上游戏的素质还是非常不错的。只有以“三国达人”的身份自居的玩家才能在游戏中体会到不一样的乐趣吧。

玩后感

三国系列的游戏一向是层出不穷，无论什么类型的游戏，都有相当一大批玩家喜欢。本作虽然是猜谜类型的三国问答游戏，但是收录的问题难度和种类非常丰富，对三国感兴趣的玩家绝对能在本作中玩得乐此不疲。但是，由于本作中所有题目都是以日文形式出现，对于不善日文的玩家来说，分析题意的时候可能会稍有偏差。推荐对三国历史比较感兴趣，并且具备日文基础的玩家可以进行尝试。

热作冲击波

别样历史亦精彩

——非光荣系三国游戏回顾

在如今的业界，但凡提到三国，玩家第一个联想到的肯定是无双。的确，光荣自打做三国游戏起家之后，一直从事着三国方面历史的研究和游戏的制作。在如今无双已经量产化的形式之下，不少玩过无双作品却没有看过《三国演义》的玩家会冒出这样的话语：“我知道貂蝉……使两个锤子”。这种悲剧性的事实发生的同时，不得不令人反思，难道三国游戏已经被光荣彻底垄断了吗？其实并非如此，编者今天就带领大家一起来回顾一下，掌机上可以玩到的非光荣系三国游戏，让大家对古人留下的这个艺术结晶有一个新的认识吧。

RPG和ACT通吃——CAPCOM的吞食天地系列

提到CAPCOM，玩家第一反应一定是“动作游戏的王国”，CAPCOM在动作游戏上的造诣是业界公认的。从早先的街机时代开始，CAPCOM就开创了动作游戏的新玩法，到了PS时代，CAPCOM门下的生化系列脱颖而出，彻底将CAPCOM打造成一线厂商。那么，CAPCOM究竟推出过哪些三国题材的游戏呢？

吞食天地初代

CAPCOM最早在1989年于FC平台上就推出了以三国历史为题材的吞食天地系列第一作。玩家所要扮演的部队是刘备军，从桃园结义讨伐黄巾贼开始，直到统一天下为目标。游戏的流程中直到打倒刘璋之前，都是和历史直接相符的。但是却没有和曹操正面对决的场面，也省略了赤壁之战和关羽千里行等经典桥段。

刘备军队伍里最大可以拥有7名同伴，但是在战斗中能够参战的只有前列的5人。被任命为军师的武将将会被强制排到最后列，所以一旦队伍里超过6人以上就无法令军师参战。而SP（策略点数，类似于多数RPG游戏中MP值）则根据军师的智力高低来决定。



←FC版吞食天地初代是从桃园结义的剧情部分开始的。

游戏另一个特色就是可以把战斗中出现的敌将收服，并让他们加入我方。在战斗结束之后，抓捕住敌将的情况下，可以选择是否让其加入，选择加入的话，即可选择无条件招降或者用金钱或者名马来诱降。当然，如果对方不同意或者诱降失败的话，敌将将会被释放，再次在地图上以敌人的身份出现。

交友 浙江 吕枭南
怎么才能鉴别出NDS是真货、日版还是韩版？
男，14岁，浙江省新昌县城东五村，QQ407789420

本作的战斗中角色的攻击力是根据武将的武力和装备武器的攻击力以及自身的士兵数（等同于HP）来决定的。此外，游戏中还有着兵粮的概念，在地图或者迷宫中前进的话，兵粮将会逐渐的减少，如果兵粮耗尽的话，武将的士兵数就会逐渐的降低。当然，兵粮可以在兵粮店里进行购买，或者在BOSS战胜利后得到等。



←吞食天地系列的战斗画面基本相同，都是我方在左，敌方在右。

诸葛孔明传

CAPCOM于1991年4月5日在FC平台上推出了吞食天地系列的第二作——诸葛孔明传，玩家所要扮演的角色是刘备和诸葛亮。前作中是以刘备起义时开始游戏的，而本作中则直接跳转到董承暗杀曹操计划失败之后，刘备在徐州奉命讨伐袁术时段开始游戏。整个游戏的流程直到在汉中打倒夏侯渊之前都是和三国演义历史相符的剧情（部分细节有原创要素），得到蜀国领地之后即可直接与魏国决战，当然，最终的目的就是刘备军统一天下。

在前作中身份仍属于善良一派的曹操在本作中截然变成了反派角色，此外，前作中被省略去的与曹操对决的场面也在本作中全部重新导入（与此相对的，吴军的武将登场数量却寥寥无几）。此外，本作在细节方面也修正了移动中不能使用恢复系策略，遇敌率太高等前作的缺点，整体上游戏的平衡性和耐玩度得到了彻底的改善。



←吞食天地2代还有过中文汉化作品，熟悉的玩家一定不会感到陌生。

和前作相同，队伍中最大限制只能有7名角色，参战角色限定5人，军师强制位居后列。不过，前作中部分敌方武将可以加入我方队伍，这个系统在本作中得到彻底的废除。与此相对的，本作开始废除了个人等级的概念，采用了升级时全员士兵数上限提升的系统设定。

战斗系统方面仍然和前作一样，攻击力不仅和角色的武力，武器攻击力相关，还和士兵数量挂钩。因此，即使是万夫不当的猛将，在士兵数较少的情况下也会大幅降低攻击力，必须及早给予回复。此外，前作中所有武将都可以装备全部种类的武器，在本作中根据各名武将不同，装备的武器类型也有限制（剑、刀、斧、枪、弓其中一种），无法装备角色适性不同的武器。此外，在刘备军有武将新加入的时候，多数会直接继承离开的武将的装备品，此时如果装备的武器种类和武将本身的适性不符的话，该武器的攻击力就会降为0，这一点必须留意。



←吞食2也有过同人修改的作品，把主角改成了曹操势力。

GB版吞食天地

CAPCOM于1994年在GB上推出过一款吞食天地，不过并没有副标题，也不能列为吞食天地系列的正统续作。玩家要扮演的主人公是刘备，从桃园结义、讨伐黄巾贼开始，消灭各地的诸侯直到统一天下为目标。

由于GB版的机能限制，队伍中只能指派3名武将出战。军师主要用来在战斗中使用“军师战”（军师会根据情况来判断使用自动战斗还是士兵战），或者在移动中通过指令选择来听取军师谏言。秘策主要是根据军师个人习得的技能来使用而已。

游戏前半部分同伴加入的武将都是固定

特别策划




←GB版吞食天地虽然说画面简陋，但是本身的素质还是不错的。

的，到了后半部分才开始有打倒敌将之后让敌人加入我方队伍的系统设定。但是，队伍中有严格的人数限制，此外，一旦让同伴加入队伍之后便无法让他们离开队伍，所以初期万一误收了杂碎武将的话，后期将会非常后悔。

游戏的主要剧情前半部分直到赤壁之战为止都是单线式剧情，到了后半可以按照自由的顺序进行攻城战统一天下，有一点SLG的要素在里面。此外，自己占领过的城池可以自由指派同伴武将去镇守。不过，即使是自己已经占领的城池，在自己攻打其他城池的时候，有时也会发生反乱，必须通过士兵战来进行防卫。如果胜利的话城池就会保住，失败的话，必须回去再次攻打一次才行。

最后，在游戏中蜀国地区会出没各种怪物，必须在白帝城的洞窟取得一种名为“诚之书”的道具才能让他们恢复人类的姿态，而这些怪物十分强大，也是游戏后期唯一的难点所在。占领全部城池之后即可和曹操进行单挑战斗，胜利的话就是最终结局。

吞食天地2赤壁之战

相信没有人会对这款经典街机横板过关游戏感到陌生，CAPCOM打造的这个游戏已经在每一个玩家心目中根深蒂固。游戏最大的魅力，是开创了多元化的操作设定，在动作游戏中融入格斗游戏的操作要素，比如街霸中桑吉尔夫的输入摇杆一拳的指令投在游戏中也有登场，不过只有张飞才能使用。此外，骑马作战等系统也把游戏的耐玩度提升一个档次，骑马状态的攻击力和攻击范围提高，但是防御力却降低，也算是一把双刃剑吧。在游戏可以选择的角色上面，唯一没有导入五虎上将之一马超为可扮演角色，这恐怕也是以游戏中的历史背景为参照的吧。

在游戏的表现手段方面，因为是以三国时代的战争为主题，所以角色经常会有身体被斩断，头颅被砍掉，内脏喷出等残虐性的表现。不过，在PS复刻版中这部分的描绘被得到大幅修正，但是到了土星版又得以回归。此外，在游戏的3种不同的通关结局里，其中也有曹操和孙权一起期待吞食天地3的场面出现。



↑街机版最大支持3人同时进行游戏，可以体验多人同乐的乐趣。

在PS和SS的复刻版里面，本作导入了新的隐藏模式。只要不续币高难度通关一次，耐心等待通关结局结束之后就会有对应的指令输入提示。只要在标题LOGO画面下输入对应的指令，LOGO的颜色就会由红色改为蓝色，同时隐藏模式也正式开启。隐藏模式具有一下特征：全部敌人的智商和攻击力提高，骑乘状态下永远不会被打落下马（借助他人吹飞攻击除外），每名角色追加空中抓投指令（黄忠除外），每名角色追加新的隐藏必杀技（基本上输入方式是下上下上A），而且全武将特殊技cancel可能。可以说吞食天地2这款游戏最大的精华就在于隐藏模式里面，关羽的空擒后cancel虎扑，张飞的空擒cancel直拳无限连以及两段连续投，赵云的两段升龙剑，魏延的小跃突刺斩等华丽而又实用的招数的确是令每一个玩家欲罢不能。总



PS和SS版的作品中，输入特定的指令，标题即可变成蓝色。


交友 江苏 蔡俊峰
本人因受庸师迫害，先欲交友107位与吾同结拜，组成掌机“一百单八强”。
男，18岁，江苏省常州市，QQ631208668

之，玩过吞食2而没有体验过隐藏模式的玩家，只能说是平生的一大遗憾。



结语：

好在CAPCOM推出的这些三国游戏年代都比较久远，以目前掌机的性能想要模拟这些游戏自然也是不在话下。其实CAPCOM也还推出过街机版的吞食天地1，不过由于素质非常一般,所以这里就略过不提了。总之，CAPCOM推出的RPG版吞食的缺陷就是细节不够体贴，隐藏要素比较少；而ACT版的吞食则是同类游戏中的经典，堪称百玩不厌。

宣扬传统SLG作品——NAMCO的三国志系列

除去RPG和ACT两类游戏之外，SLG类三国游戏也不是光荣的专攻，早在1988年，NAMCO也在FC上推出了SLG类三国战略游戏——中原之霸者。NAMCO虽然不是做SLG游戏起家，不过从霸王大陆这款作品的风评可以看出，SLG游戏也不是光荣一家独大的。那么，接下来就让我们来看看NAMCO旗下的三国战略游戏吧。

中原之霸者



←初代三国志的标题画面，底部有NAMCO的厂商标志。

本作最大的特点是无法自由选择扮演的君主，游戏开始之前系统会向玩家询问一些问题，这些问题被称为“英雄类型性格诊断”。根据玩家的回答来判断出玩家的性格，之后自动从刘备、刘璋、孙权、曹操、马腾、袁绍中自动选择1名角色成为玩家索要扮演的君主。不过，这些问题的数量实在太少，只要多尝试几次的话，一定能选出自己心仪的君主作为扮演对象。

而游戏的内政、战略指令中，执行各种行动均要消耗一种名为“指令书”的指令点数。令人最难以理解的是，实行存档指令的时候，同样要消耗一点指令点数，这一点的确不太合理，好在查看自军势力情报的时候不会消耗。而指令书的数量则根据玩家所属的领土数量以及开始游戏时选择的难度等级有关。

霸王的大陆

在1992年6月10日，NAMCO发售了继承前作系统的霸王之大陆。和前作不同，本作可以自由选择君主来扮演。游戏的舞台设定在公元189年，也就是火烧洛阳的历史阶段。可以选择的君主一共有刘备、刘璋、孙策、曹操、马腾、袁绍、董卓计7人，此外，部分武将持有特殊的计略。

在战斗方面追加了兵粮的概念，在城内的商店内也可以购买兵粮。此外，追加了和其他势力同盟、离间敌方武将等战略模式中可以选择的指令，同时也追加了自然灾害等剧情事件的发生。

在1998年6月4日推出的PS版霸王之大陆复刻作品中，可扮演的君主孙策变成了孙坚，此

←霸王之大陆的标题画面图，同样是FC平台的作品。

特别策划

外又追加了陶谦、公孙瓒、袁术、刘焉、刘表、刘繇等君主可以扮演。

三国将星传

2006年2月9日NAMCO在PSP上推出了该社的三国志系列最新作——中原之霸者三国将星传。本作中登场武将达到400余人，其中女性武将也有登场。根据年代划分了不同的剧本，在各个剧本中可以扮演任意君主开始游戏。不过，1个城市里最低需要放置1名武将，包含未登场武将在内，如果全武将的数量不够统一全国



←PSP版复刻的三国将星传画面得到了大幅改善。

所需的话就会直接GAMEOVER，这一点和光荣的三国志系列前四作颇有相似。

本作中最大的缺陷是难度太低，武将的技能也有严格的限制。此外君臣之间的相性度也设计的不合理，比如初始选孙坚开始游戏的话，属下武将中忠诚度最低的居然是孙静，这一点的确令人难以理解。总之，对于玩习惯光荣系三国志系列的玩家来说，NAMCO的三国志也的确有些难以适应。

结语：

平心而论，NAMCO的三国志系列的确没有光荣做的细心，看来在SLG方面光荣还是有着很深的造诣的，这一点无可否认。NAMCO的三国作品都可以用PSP或者模拟器玩到，感兴趣的玩家不妨一试。但是，千万不能抱着和光荣相比的心理来玩NAMCO的三国，否则的话将体会不到任何乐趣所在。

群芳争艳——其他厂商的三国志系列作品

看着三国系列这么吃香火热，一些二线厂商自然不会放过，于是诸多以三国历史为题材的游戏作品如雨后春笋一般纷纷涌出。这些三国作品中，有不少已经脱离了三国的主旨，甚至已经修改了历史。不过，玩家的口味不同，虽然部分以三国为题材的游戏已经朝扭曲的方向发展，仍有少数玩家非常喜欢这些另类的作品。

三国志大战系列

作为早期的硬件四巨头之一世嘉，转型为软件商之后，也曾推出过三国题材的作品，《三国志大战》系列就是该社推出的代表作。游戏本身是街机对战卡片游戏，后来在DS上推出过复刻版，最早于05年3月15日在日本正式推出，之后陆续在香港、新加坡、台湾和上海等地相继推出。

游戏最大的特点就是，和其他在线街机游戏相比，游戏的费用相当昂贵（一次大概需要300日元）。但是本作毕竟是以在日本男女老少家喻户晓的三国历史为题材，而且拥有多种多样的战术和战略性，所以本作在街机市场一直享有极高的人气。

游戏基本的规则就是1对1的对战形式。可



←三国志大战是一款卡片对战类型的游戏，而且全程触摸屏操作。

以在武将cost值8以内以及军师卡片1枚来构成自己的军队，和敌军进行战斗。玩家通过移动盘面上的卡片来指挥游戏画面中部队的移动，和敌人接触之后就会自动进入交战状态（弓箭部队则为静止状态，当敌方进入自己的射程之内就会开始射击）。而击破敌人部队之后也不会直接分出胜负，玩家的目的要在没有敌人妨害的状态下，让我方武将卡片去接近地图最深处的地方城墙，并持续一定时间来减少对方的城防度，在规定的时间内把对方的城墙防御槽降低为0即可胜利。同样，自己的城池如果陷落的话就会被强制败北（时间结束的情况下，城池防御槽较高的一方为胜利）。此外，如果双方

交友 辽宁 聂伟佳 最好打的是速龙王还是八房？八房弹不弹单刀，谁试过？
男，15岁，辽宁省康平县康平镇公安家园，QQ619523501

直到时间结束都没有任意一方发动攻城，或者双方的城池同时陷落的话，则判定双方同时GAME OVER。

一骑当千系列

MMV当然也不会放过三国这个题材，先后在PS2和PSP上推出过卖肉动漫《一骑当千》的游戏作品。说起这个一骑当千，除了出现的人物名、地名和三国历史直接挂钩，其他的剧情方面几乎完全是恶搞，主要是讲述了持有封印三国时代英雄们灵魂的勾玉的女子高中生（游戏和动漫中被称为“斗士”）之间的格斗故事。

故事的主人公是年仅17岁的高中生主人公“孙策伯符”，而登场的所有角色都是以三国中的历史人物来命名。不过，演义上面所有角色都是姓+名或姓+字来表示，在本作中却是以姓+名+字的形式出现的。比如“刘备玄德”、“关羽云长”等等。



↑玩PSP版一骑当千的玩家大部分是为了过眼瘾吧。

本作的动漫作品目前已经推出到第三季，不过却因涉及到不和谐内容以及暧昧和少年不宜等镜头出现，所以部分场景都是修正后才能播放的。游戏作品目前一共推出两个版本，PS2版于07年7月26日发售，其中有原创的角色洛阳高校女斗士“貂蝉”登场；PSP版则于08年10月2日发售，登场的新角色是成都学园中学部的女斗士“关平”；两款作品都是格斗对战游戏。当然，本作已经脱离了三国的主旨，游戏也根本没有融入三国系列的精华特色所在。除非是对这种风格的动漫有狂热爱好的玩家，否则不推荐尝试这种游戏。



↑游戏中登场人物以及角色服装都是以原作动漫为基础改编而来。

结语：

其实，诸如《横山光辉三国志》、《郑问之三国志》这样的作品，也是可以提出来给大家介绍一下的。不过，这些游戏由于受众面太窄，而且也比是掌机平台上能够直接玩到的作品，所以这里就略过不提吧。总之，二线厂商能够存活下来的三国题材作品，大多都是极度Fans向，没有多大的发展空间。



↑DS上也曾推出过《横山光辉三国志》的漫画欣赏作品。

我们的历史我做主——国产三国游戏系列

话说回来，三国历史本来就是属于中国自己的东西，被日本人拿去研究做出来的游戏再给中国人玩，多少会令国人感觉有些不甘。其实，在诸多国产游戏中，也有不少素质优秀的以三国为题材的作品，不过，这些作品大多都是PC平台的，家用机平台的作品虽然也有，但是数量却少的可怜。在本期特稿的最后，就让编者来带领大家回顾一下这些国产的三国游戏作品吧。

外星科技的三国作品

提到外星科技，经历过FC时代的老玩家

TGBUS永垂不朽！！！（某编：你是不是发广告的……）
男，17岁，广西省桂林市第五中学，QQ329189783 广西 马宇 交友

一定不会感到陌生。外星科技不仅早年汉化了不少FC时代的经典RPG作品，而且还自己原创了不少国产游戏，其中就不乏有以三国为题材的作品。

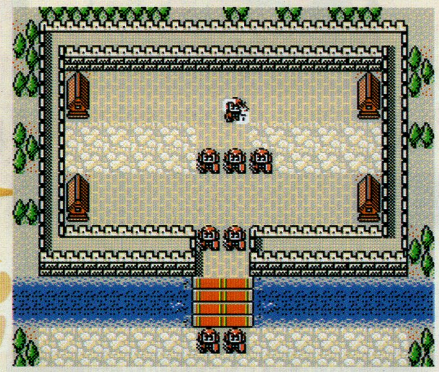
不过，外星科技虽然推出的游戏数量众多，但是唯独以三国为题材的作品素质都不算太高。比如三国志-雄霸天下这款游戏是外星科技模仿NAMCO的霸王之大陆制作的。但是游戏在SLG要素方面设计的却非常一般。电脑智商太低姑且不论，战斗系统也着实一般，简直没有任何战略性要素可言。



↑这款游戏可谓是外星科技最失败的一款作品了，没有任何游戏性可言。

诸如《爆笑三国》这样的以搞笑、轻松风格为主的模仿火纹系列制作的游戏，细节方面也有待于改善，兵种的相克、角色的能力以及各种招式种类和难度设置方面都有欠缺，这一点国产游戏和同平台的日本游戏相比，距离的差距还是非常明显的。

其他的动作、格斗类型的游戏素质也非常一般。画面和音效，打击的手感等方面值得改善的地方还有很多。总而言之，外星科技在技术破解方面具有一定的实力，但是在游戏开发

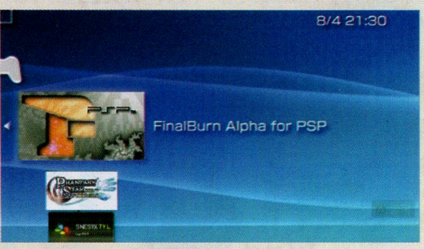

↑《爆笑三国》虽然模仿了火纹，但是系统明显有很大差距。

的创意方面就显得逊色许多了。

IGS的三国战记

台湾的ISG公司在街机时代曾经推出过一款红遍大江南北并远销海外的三国动作游戏——三国战记。这款游戏在素质方面超过外星科技许多，也算是推翻了国产电子游戏=渣作的理论。

游戏的剧情背景方面从刘备入川开始，历经汉中之战、荆州之战最后直到和曹操的最终决战，但是游戏的剧情方面没有严格和历史挂钩（可能是台湾方面对三国历史的理解有歧义的关系吧，比如吴宇森导演的《赤壁》……），游戏中有不少原创性质的成分。比如八阵图和左慈决战，荆州城与黄盖对阵等。



↑三国战记已经可以再PSP上完美运行了，感兴趣的玩家可以试试。

游戏的人物设计方面还算比较成功，基本上忠实再现了三国历史人物的真实原貌。各种招式以及必杀技的华丽演出也效果十足，视觉效果上还是非常令人满意的，堪称2D横板过关中的精品。但是，游戏的细节人物设计方面却有着微不足道的瑕疵，类似于CAPCOM的赤壁之战中夏侯敦两只眼都是瞎的（夏侯敦面朝左右不同方向的时候，玩家会发现瞎的那只眼也会随着变化……），三国战记中的赵云身穿的长袍也会因为角色左右面向的改变而发生变化。此外，人物的动作帧数也有着不合理的设定，拆分人物FLASH图片之后，就会发现赵云走路的时候只有一条腿在动。总之，细节方面，本作还有着进一步的提升空间。

系统方面本作在赤壁之战的基础上做出了大胆的改善，首先是导入了全新的道具系统，玩家可以通过撞击敌兵或打开宝箱等途径获得各种道具，丰富游戏的玩法。其次是导入了格斗游戏中大受好评的气槽系统，通过攻击敌兵或者被敌人攻击可以积攒角色的气槽，气槽积满之后即可发动威力绝大的无敌必杀以及爆气超必杀。不同的分支路线设定也算是极大程度

交友 浙江 王读者 游戏机被没收了，TGBUS被封了，这年头……
男，14岁，浙江省杭州市开元路25号，QQ385209296

上激起玩家反复游戏的欲望，属性相克的系统也让玩家有必要去研究每个BOSS对应的合理打法。不过，游戏的初代系统不太严谨，普通攻击cancel普通攻击敌人永远不倒地、永不消失的天书等各种BUG严重影响了游戏的平衡性，直到官方的加强版《风云再起》推出之后，本作算是迎来了一个新的高潮。导入了连击数影响升级成长的概念以及全新的降将系统，还有分支路线的改善、四剑合一、网络排名等大胆设定算是把《三国战记》这款作品推向了巅峰。可以这么说，三国战记中的许多



↑风云再起是三国战记系列口碑最好的一款作品，游戏的素质也无可挑剔。

独特的系统设定已经远远超越了同时代的海外游戏制作商，也算是为国人争了一口气。

但是，三国战记这部作品中也仍然有着一些不太合理的系统设定，比如看不见敌兵的血槽，阶段性成长系统有待于进一步提升等等。目前官方已经公布了系列的续作《一统中原》的开发消息，相信这个系列今后一定会逐渐的完善，推出素质更优秀的作品奉献给广大玩家。

结语：

剩下的国产三国游戏，大多是以PC平台为主，而且据传还有PC游戏厂商开发三国游戏未经许可盗用光荣的三国人设而被起诉的事件发生，的确让人觉得有些无语。纵观国产游戏事业，目前仍然处于起步阶段，想达到日本那种发达的水平和商业运作模式，恐怕还需要相当一段时间的发展才行。

山寨版三国游戏

既然提到了国产游戏，当然少不了具有中国特色的“山寨”话题。前文所述的外星科技虽然也有“山寨产品”的嫌疑，但是好歹也算



是原创作品，接下来就给大家介绍一下国人基于国内外三国作品上自己修改的部分“山寨游戏”吧。从早期的街机版《赤壁之战》开始，不少国人修改的版本就不断推出，经历过街机时代的玩家一定对《圣剑三国志》这款游戏不会陌生，其实这款游戏就是把《赤壁之战》中部分宝箱的道具改成了威力强大的草稚剑和圣剑而已。当然，把威力强大的隐藏武器量产化的同时，虽然大幅提高了角色的攻击力，同时角色的防御力也大幅降低，游戏的难度也就偏向两级分化，玩起来别有一番风味。总之，这款修改作品在一定程度上还是算成功的。

除去《吞食天地》系列的山寨版之外，上文刚刚提到的《三国战记》系列也饱受“山寨文化”的侵蚀。抛开得到IGS官方一定程度认可的《乱世枭雄》不说，不少同人自己修改的作品也在网络上广为流传。比如把KOF系列的角色乱入到三国游戏中的同人作品，虽然细节方面不能和官方作品相比，不过至少在技术上还是证实了国内“山寨技术”的实力的。总之，对玩家而言，我们从客观上还是支持这类作品的推出的，毕竟“山寨”也是一种文化，在不少“山寨游戏”中，还是有一部分精品存在的。

全文结语

回顾了这么多，本期的特稿也总算是告一段落了。其实回头想想也挺可悲的，我们自己国家的历史，却被别国用来做游戏，只能说明这个历史中还有很大的发掘空间没有被好好的利用起来。三国时代虽然只有短短的不到100年，但是却涌出了许许多多英雄人物，拥有无数经典的历史战役，拥有众多名贵武器和兵法书卷。所以，三国这个题材，无论是做动作、RPG还是SLG都有是个非常充实的素材。编者本次策划这篇特稿的初衷，只是想让更多的玩家来认识一下三国这个历史，了解一下非光荣系的三国游戏，避免垄断现象的发生。同时，呼吁广大玩家在游戏的同时也应该学玩两不误，通过游戏来增长自己的历史知识，凡是应该要有探索的精神，这样才能在游戏中获得最大的乐趣。

请谨慎购机，我被骗了350元。
男，15岁，重庆市九龙坡区玉清寺圣马小区，QQ390472477
重庆 陈守胤 交友

本期小编推荐**超值**周边！

游戏周边街

无论你是爱机还是显摆，追求时尚又或是为了吸引眼球，你来对了，这里都是最新最眩的好东东！

□文/迈威数码东方
□责编/翔武

作为便携机，各种便携的周边也非常重要。比如在公车上经常会用到耳机，平时也容易在半路上玩到没电。这次给大家介绍的这两款周边就可以解决这类问题。

稳重大方，千年龙DSi海绵包

厂商 千年龙
价格 28元

DSi推出了也有一段时间了，DSi因为拥有了DS没有的摄像功能而得到广大玩家的青睐，而由于主机在外侧安装了摄像头，因而如何避免摄像头的磨损，保护心爱的掌机，也成了DSi玩家的首要考虑。这款由广州佰源电子生产的千年龙DSi海绵包，整体采用时下流行的黑色，从包上的标签可以看出，这是一个硬质包，采用了硬质包通用的空气泡沫隔层，避免主机在遭受外力时以外损坏。同时，双用途也为这个包的市场做了一个拓展，既可以给Ndsi使用也可以给Ndsl使用，在背面的说明上，详细介绍了如何使用这个包，详细的英文的说明书面是出口到国外的通行证，图片比较形象。图文并茂更能得到玩家的喜爱，此外可以看到包的上盖有一个小夹层，可以放置两张DS游戏卡，一张GBA卡带。可以将DSi固定于包内进行游戏，DSi很小巧，如果装上便携包来游戏的话就会影响手感了。包上印制的Logo位置和颜色都起到了画龙点睛的作用，让包看起来不古板也很符合包的用途。采用双拉链设计能有效避免单拉链的种种弊端，而拉链头在包上任意位置皆可停留，让拉链头也起到一种装饰的作用，可谓一举两得。而且能让包打开180度，在下面两条松紧带的固定下，可以不拿出主机在包里直接玩游戏。当然，LR键是用不了的。外观再漂亮，保护主机才是这个包的本职工作。我们可以看到，包内层采用了植绒工艺，手感舒适，对主机也没有什么磨损，不过包边做工不是很好，还需要加强。整个包两面没有一个缝隙，这也就决定了这个包必然拥有皮带扣来携带，可以起到不错的装饰作用，同时使得主机的安全性得到了更好的保证，总体说来，这款千年龙DSi便携包的表现还是令人满意的，虽然这种硬质包现在市场上很多，款式大同小异没有什么太多的出彩之处，但千年龙DSi海绵包有不错的性价比而且可以很好的保护爱机，相信可以在市场上占领一席之地。

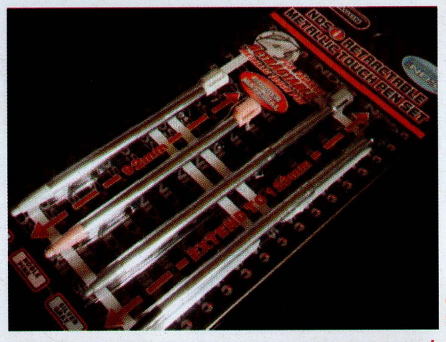


交友 上海 肖哲卿
解放战争胜利就在眼前，坚决攻下六月七、八、九三天的战役。高三的战友们，雄起吧！
男 18岁 上海市奉贤区南路镇环城东路885弄南桥新苑 QQ 343974370

金属质感，千年龙NDSi专用铜质伸缩笔

厂商 千年龙
价格 25 元

触控笔可以说一直是DSL/i的易耗品，笔头和触摸屏的亲密接触会造成笔尖的磨损，而增加了在触摸屏上的阻力，不但降低触控的顺畅感觉，尤其在玩应援团一类游戏时，也会在不知不觉中划伤屏幕，而长时间的插拔造成卡点松动，触控笔会在不知不觉中不翼而飞，不但让人心疼不已，况且没有触控笔，好多游戏也不能体验。周边厂商也自然不会放过这一商机，这款由广州佰源电子生产的千年龙NDSi 专用铜质伸缩笔为四支一套，四支笔均为不同颜色，分为白、粉、银、黑，满足你想要个性的要求。DS令人诟病的触控笔长度也是广大周边厂商首要解决的问题之一，这款触控笔在收缩时为93mm，而在伸长后可达123mm，足足多了30mm，带给玩家不一样的触控体验。包装正面就能看出，有两支原长度的笔，还有两支拉长后的笔，互相对比，就能看出优势。包装背面介绍了该笔的一些特性以及使用说明，良好的包装和说明带给玩家的会是另外一种感觉。笔身采用不锈钢设计，滑动顺畅，而且也避免了生锈带来的问题。笔尖采用了一体设计，有别于原装的分体式设计，做工一般。手写笔这种周边，材质是很重要的，做工好才能获得更好的使用感觉，材质好在能经久耐用，不伤害主机的屏幕，用料十足，伸缩便携的设计以及多种颜色搭配都可以看出厂商的用心，只有这样才能建立自己的品牌。



时尚便携，千年龙PSP3000 EVA包

厂商 千年龙
价格 28元

PSP由于拥有炫目的液晶屏，时尚的外形，已经令人耳目一新的游戏画面而得到国内众多玩家的追捧，再加上SONY这块招牌，在国内市场更是如虎添翼。PSP主机上最为显眼也最为脆弱的就是液晶屏了，保护不当，轻则造成面板划伤，给追求完美的玩家留下终身遗憾，重则造成液晶屏损坏，而带来巨大的损失，毕竟花1千多块买台主机也不是很容易，买一个实用又美观的包来保护爱机，也成了玩家的首选。

由广州佰源电子生产的千年龙PSP3000 EVA便携包是一款外形上十分时尚的PSP硬包，笔者拿到的是白色，厂家还推出了金属银、巧克力黑、活力蓝、明亮红共5种颜色供大家选择，可以说人人都能找到自己喜欢的颜色，整个包尺寸比较小巧，分别为190mm×95mm×37mm。在外侧上盖上有类似于PSP3000后盖的银色细圆环做装饰，中间端正的印有PSP字样，时尚感十足，可以说外观十分拉风。在包的上盖内侧。有两个专为记忆棒而设置的储藏袋，不过感觉做得粗糙了点，下沿没有缝合在上盖上，边缘也略显粗糙。当然，硬质包应该有的双拉链和皮带扣也自然不会少。包的内层同样采用了植绒工艺，舒适而安全。在内部有两根松紧带，可以将PSP固定在包内不会滑出，不过由于这个包设计了PSP1000/2000/3000通吃，而机器之间体积有差别，也就造成了PSP3000放在包内比较宽松的情况，所以玩家在拿出自己的爱机的时候，还是小心为妙。厂家还推荐将PSP安装水晶壳后放置在包内，可以牢牢支撑住，在有了水晶壳的时候再携带个包的保护效果就能更上一层楼了。总的说来，这款外形设计美观的包，时尚是其最大的卖点在质量上做足功夫，一定会获得玩家普遍赞誉，在市场中立足。







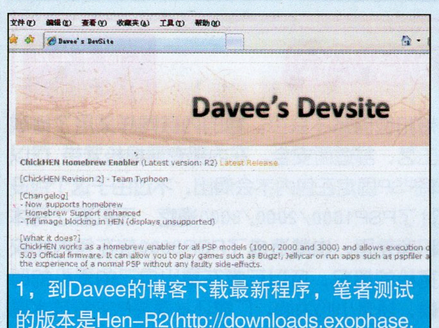
爱机学堂办学宗旨：
辅导对主机知识了解较少的朋友，大家一起提高水平。



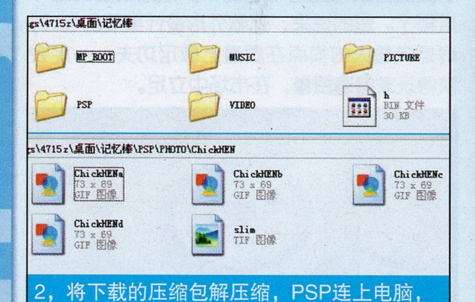
■主持/翔武
■美编/伟哥

Hen-R2破解系统教程

PSP2000后期的主板和PSP3000一直没有破解，甚至很不少玩家都放弃了希望，直接等PSP2代了。前段时间有传闻，PSP2代将改名为GO！，并且可能在6月的E3上公布。没想到就在这之前，PSP 3000的破解来了！和PSP早期的破解类似，Team Typhoon和Davee破解小组使用了HEN漏洞。目前的破解进展速度一般，可以运行一些自制程序，比如模拟器和PPA播放器，不过还不能运行ISO游戏。当然，运行ISO是早晚的事，不过大家最好观望一段时间，毕竟目前的情况有些复杂。



1，到Davee的博客下载最新程序，笔者测试的版本是Hen-R2(http://downloads.exophase.com/506/chickhen-homebrew-enabler-r2/)



2，将下载的压缩包解压缩，PSP连上电脑，再把解压后的文件夹拷贝到记忆棒中（下为升级文件的放置路径）

系统软件 版本 5.03
昵称 leelrs
MAC地址 00:23:4E:A6:B1:2D

3，确定你的PSP系统为5.03，将PSP设定为英文界面，文字编码设置为“Multilingual Latin 1(850)”。

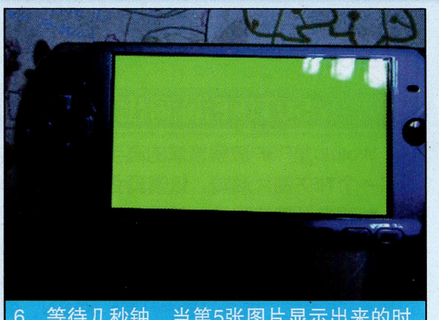
Photo
ChickHEN
5 images

4，然后进入Photo选项，看到放有5张破解文件的图片。

ChickHENa
2009/4/27 11:07 PM

5，按下O键进入ChickHEN，能看到好几个荷包蛋。

交友 甘肃 王毅
有DS了，没有人联机，等吧！喜欢《METROID》的玩家加Q，我要联机！！！
男 15岁 甘肃省兰州市七黑河区小西湖 QQ47483679



6，等待几秒钟，当第5张图片显示出来的时候，花屏闪一下变绿色，然后机器重启。

系统软件 5.03 ChickHEN R2
昵称 leelrs
MAC地址 00:23:4E:A6:81:2D

7，重启完成，5.03 ChickHEN-R2就加载完毕了。

升级说明

Davee官方安装方法：

1，首先使用所提供的TIFF图片，并将其放置在PSP的图片目录PSP/PHOTO。

2，复制h.bin文件到记忆棒的根目录，然后从电脑上安全删除PSP设备。

3，在XMB中滚动到照片上的图示，打开点击ChickHEN文件夹并等待。（第一次可能不能运行，多试几次）

4，如果一切顺利，屏幕应该会出现空白和绿灯显示，表明HEN加载正常。

5，等待PSP重启，检查您的PSP的系统版本。现在应该是 5.03 ChickHEN。

6，找到准备好的自制程序，然后运行吧！

网络上升级成功的参考方法：

1，背景和主题设置为经典（原始也可以）。

2，文字设定为英文（似乎不很重要，其他语言也可以）。

3，掌握一个技巧：等缩略图显示后，图片向下拉（slim.tiff一定要在最后），一拉到slim.tiff时，机子快要死机的同时，按上键，就进入了HW。技巧就是把握时机点，熟练的话据说百分百成功。（测试结果为打开chicken文件夹，等待第5张图片刷出来，不做其他动作也可以）

4，恢复出厂设置（不恢复也可以）

5，拷贝升级文件前必须格式化记忆棒（不格式化也可以）

6，电池电量如果过低会死机（有测试说47%电量会死机）

7，文字编码一定要是Muotilinguarl Latin 1(850)（改成Latin1(1252)也可以）

上面这些说法，有的说可以100%成功，有的却不行。笔者测试结果是不稳定，究其原因还是因为HEN不稳定，这是HEN破解老毛病了。一般来说，运行HEN的时候，如果不能一次成功，可以参考一下网络上的这些方法，多试几次总会成功的。目前没有100%成功的方法，只要有耐心多试几次就行。

PS：因为HEN的原理并没有修改PSP的核心文件，所以一旦关机，再开机出现索尼LOGO的时候，系统将被还原成官方形态。这个时候需要重新载入ChickHEN。所以建议不要完全关机，而是用待机的方式。这样就能长时间保持HEN状态。

HEN破解系统问答

Q：TA88v3主板的PSP2000可以运行ChickHEN吗？

A：可以，方法跟PSP3000一样，也就是上面教程中的方法。

Q：HEN可以运行插件类的软件么？

A：很遗憾暂时不行，不过最近要推出PSPrx launcher程序，据称已经能够成功调用金手指软件CheatMaster Fusion。虽然需要在PSPrx launcher里调用，不过也算是PSP3000破解的一大进步了。

Q：PSP3000的自制程序如何选择？

A：在网上寻找对应PSP3000的程序，无论国内国外的网站论坛，这些程序一般都有标注。而以前的自制程序一般都不能运行。

Q：PSP3000可用的自制程序放在哪里？

A：将自制程序放在记忆棒的PSP/GAME文件夹中，使用方式和以前一样。

Q：为什么我下载的自制程序不能运行？

A：首先要确认是否支持了HEN方式，如果别人在PSP3000或者TA88v3版本的PSP2000上能够运行的程序，你却不能运行，可以采用如下解决方法：将自制程序的文件名改为英文。

Q：HEN能运行PSP的ISO游戏和PS游戏吗？

A：目前还不能。目前的5.03Hen-R2还不支持ISO Loader以及POPS，无论是游戏ISO、CSO镜像文件，或者是官方的PS游戏，目前都还无法运行。Davee之前已经声明HEN不去开发对应ISOloader和POPS的功能，但Hen代码没有阻止ISOloader的运行，目前已经有黑客在做这方面的程序，比如近期作者XMBDebug推出的PSPrx Launcher就是这样的软件。PSPrx Launcher可以通过ChickHEN加载插件，当然也可以加载POPSLoader.prx这个PS模拟器，然后玩PS游戏。刚刚发布的PSPrx Lanucher v2.2版在提高兼容性的同时，真的支持了PS游戏！不过作者只在老版本PSP上进行了测试，目前的PSP3000能否运行PS游戏的情况不明。PSPrx Launcher的加载插件功能是一个很大的进步，以前的iRshell和金手指等软件都可以通过插件来运行程序。借助ChickHEN，这些都是可以解决的问题，作为普通玩家只要期待即可。

3000破解的一些消息

HEN-R3将支持PSP插件，亮度加载器和PS模拟器。之前的消息是一个黑客向HEN破解人员Bubbletune讨教函数问题，并且通过反编译HEN，进入了PSP的核心模式。进入核心模式后，你就什么都能做了，所以大家一般都认为HEN可以完成PSP3000的破解。不过就像前面说的，HEN的作者Davee出于道德问题，觉得破解游戏ISO对Sony和游戏业是一种伤害，所以他不打算支持ISO。

HEN-R3版同样不会支持PSP游戏的ISO和PS游戏，不过它将能够支持PSP插件，也就是说正在向M33体统功能靠拢。当然最大的改进还是以稳定、支持更多的自制软件为主。

PRX文件简介

PRX可以理解为Sony官方的ELF文件，相当于PSP的可执行文件，主要是作为PSP固件的函数库模块。与PS2的可执行文件格式IRX（IOP可重定位和可执行格式）和ERX（EE 可重定位和可执行格式）相似。目前运行PRX的步骤：ChickHEN-->PSPrx launcher-->Popsloader--> EBOOT

5.50TIFF漏洞出现

Wololo是PSP破解领域的高手，近日他发现了一个TIFF图片漏洞，该漏洞会让PSP3000的5.50官方系统的死机。就像之前5.03的类似TIFF漏洞一样，通过漏洞溢出的方式，引导自制程序，或者进入核心模式。估计当Davee把5.03HEN完善后，也许会着手开发5.50HEN，或者由其他程序高手继续研究。另一方面，大家也不要高兴的太早，这是系统方面的问题，一旦被破解，新的官方系统，比如5.51或者5.60也不远了。

来自DA官方博客的更新

And no… there are no plans for 5.50cfw or of any other way of making this ISO-capable.

"对于官方那该死的5.50固件我没有任何计划和想法，还有，对于运行ISO目前没有任何办法（最重要的一句话，这里不知道DA指5.50还是5.03，一般认为是5.03。）"

ChickHEN does NOT allow flash changes. Therefore, if you use any app that installs anything on flash0 (cfw, themes, whatever), you will end with a brick. And no, there is no (actual) solution to this for the 88v3/3k models.

"ChickHEN不允许改flash。因此，如果你用任何能够刷flash0的东西（自制系统，主题，或者其他什么东西），你会得到一块砖。而且，对于PSP 2000 TA88v3和PSP3000没有任何解决办法。

总结

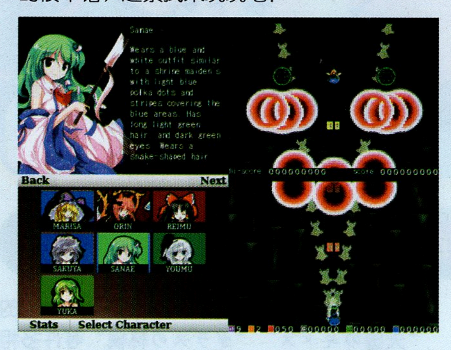
5.03HEN-R3就要出来了，到底会有哪些改进，咱们只能等待。虽然目前通过HEN方式，还不能运行PSP游戏和PS游戏，至少算是PSP3000破解的最重要一步。通过HEN方式，让人们开始在PSP2000 TA088v3和PSP3000上有所作为，开始运行成功各种自制程序，并慢慢解决ISO等"道德"文件的支持。就像曾经的PSP破解一样，又开始了一个新篇章。不过下代PSP终究会来临，在E3上我们期待PSP GO！的消息，到那时PSP的玩法肯定会更有趣。

交友 江苏 谢晨熙
PSP上有无类似PS2平台上七龙珠格斗的格斗游戏？
男 17岁 江苏省连云港市新浦区海昌南路158# QQ 799181505

东方同人射击

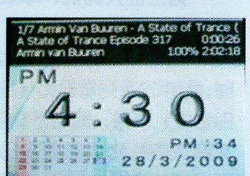
作者：未知 发布时间：2009年5月15日

喜爱东方射击系列的读者一定要试试这个自制游戏，意外这个Touhou DS就是DS上的东方。5月15日，Touhou推出了0.8.1版本，解决了一些bug，增加一个新角色，关卡也增加到了15关。具体改进就不细说了，这个自制游戏做的很不错，赶紧找来玩玩吧！



Moonshell v2.00 Beta 12

作者：Moonlight 发布时间：2009年4月29日



我晕……Moonshell更新速度实在是太快了，以后没有大的改进就不介绍了。作者Moonlight简直是更新狂人啊！Moonshell的功能大家都知道吧？可以播放各种音乐、看图片、阅读text文本、运行自制程序，还可以用插件系统，另外还能播放DPG视频。就想上期介绍的一样，过年时作者Moonlight被M3公司警告，不让他更新Moonshell。这个谣言消失后，Moonlight就以疯狂的速度更新Moonshell了。V2.00 Beta 12修正了很多bug，增强了皮肤系统。

战斗幻想v0.2

作者：Dark_Shark 发布时间：2009年5月19日

作者Dark_Shark制作的一款PSP格斗游戏，包含29个可用角色。在v0.2版本中，游戏已经包含了新内容，运行指令显示，声音和音效，角色的菜单选项和很多新东西。这个自制游戏还能够Save和Load，敌人的AI也不错，甚至能显示攻击的连击数，不妨一试。

PSP漆弹v6.2b

作者：Immortal 发布时间：2009年5月18日

"漆弹"是发达国家流行的一种运动，玩家身穿盔甲，拿着漆弹枪，大家在实地分组对战。漆弹打在身上会留下大大的痕迹，被攻击者当然就死了，不能再攻击"活着"的人。漆弹的基本玩法就是这样，跟War Game差不多。家用机上也有漆弹游戏，不过我不清楚PSP上是否也有，不过这个自制游戏就是PSP的"漆弹"。

PSP上有一个CSPSP，就是模仿CS的游戏，作者Immortal把CSPSP改了画面界面，也就是大家常说的MOD了。他把CSPSP改成了这个漆弹游戏PSP Paintball。最新的版本是v6.2b，改进了很多内容。根据已有的游戏CSPSP改造．所以这款自制游戏的完成度挺高的。

重返德军总部 3D

作者：Zack、Chilly Willy 发布时间：2009年5月14日

最近PSP3000破解进展不错，PG有文章专门介绍，所以这里就不提ChickHEN和PSPrx Launcher了。继续看自制游戏吧！Zack和Chilly Willy制作了PSP版的《重返德军总部3D》，他们号称这是最终版。新版本最大的改进是提供了几个游戏选择画面，用PSP的按键操作这种简单的FPS游戏还是没问题的，可以试试。复杂的FPS游戏就不可能自制了，即便做出来操作也是个问题。

OpenBOR v3.0

作者：SX 发布时间：2009年4月24日

再给大家推荐一个自制游戏，就是大名鼎鼎的OpenBOR。OpenBOR是一个2D游戏引擎，使用PAK文件运行，可以方便的修改。游戏是横版过关类型，看截图你就知道是怎么回事了。虽然自制游戏不尽完善，也不是特别好玩，不过总是感觉很新鲜的，尤其是这种游戏，再次推荐大家一试。



软硬兵团

又要会考了，没时间玩，苦啊！
男 17岁 天津市河西区利民通鹤望里 QQ779234491
天津 崔铎
交友

口袋基地



□文/PMGBA 星痕&诺
□责编/八房

口袋新闻 剧场版新闻大串烧

将于2009年7月18日在日本公映的神奇宝贝第12部剧场版《アルセウス 超克の时空へ》（暂：亚尔修斯 前往超克的时空）的主题曲发表，为中川翔子小姐演唱的《心のアンテナ》（心灵的触角）。将收录于2009年7月15日发售的单曲CD中，CD内容未知，很可能会收录新ED《もえよギザみみピチュー！》（燃烧吧！耳尖分岔的皮丘）。担任本次主题曲作词的松本隆与担任作曲的细野晴臣两位大师，也曾经合作过由安田成美小姐演唱的剧场版《风之谷》的主题曲"风の谷のナウシカ"，以及松田圣子小姐的"天国のキッス""ガラスの林檎"等许多相当卖座的作品，可谓驾轻就熟，相信本次的作品质量也很有保证。



据二位大师说，本次的这几首新的曲目可是"两人合作的奇迹之歌"哦！

与往年一样，今年去影院观赏电影版映画时，携带DS系列掌机和《神奇宝贝 钻石·珍珠·白金版》卡带，即可下载到不可思议的礼物。这次赠送的礼物大家想来已经心中有数，是本部剧场版的主角——亚尔修斯。这只亚尔修斯的资料如下：

等级	Lv100
绝招	裁决、时间咆哮、空间切裂、潜影
宝贝球	珍宝球
缎带	经典缎带
道具	莲雾果（64号树果，携带后受到特殊攻击时对方也会受到伤害）

和前段时间开放wifi下载的亚尔修斯不同，这只亚尔修斯的招式可谓相当华丽。"裁决"是亚尔修斯的专属绝招，而"时间咆哮"、"空间切裂"和"潜影"则分别是其他三只神兽帝牙卢卡、帕路奇亚与骑拉帝纳的专属绝招，正常情况下亚尔修斯是无法学会这些招式的，所以一旦将这些招式遗忘，可z是没法通过心之鳞片回忆起来的哦。

官方还公布了剧场版中新登场角色的声优名

交友 江苏 王小波 半年没有买到PG了，还有人记得我吗？
男 18岁 江苏省通州市 QQ 94389483



收录了有旁白解说的“普通模式”和无旁白的“神奇宝贝声音模式”两条音轨。除了这部OVA，DVD中还收录了情节略有相似的TV动画《神奇宝贝 钻石＆珍珠》第112集“皮卡丘&波加曼漂流记！”



。初回特典是神奇宝贝原创贴纸和神奇宝贝最新电影的优惠券。

单。亚尔修斯将由美轮明宏先生担任；从亚尔修斯身上借走“生命之玉”的达莫斯将由高屿政宏先生担任；达莫斯的部下纪辛则由连续12年为神奇宝贝剧场版献声的山寺宏一先生担任；达莫斯的后代，可以与神奇宝贝心灵相通的希娜由北乃纪伊小姐担任配音工作。另外早前就已公布的耳尖分岔的皮丘的声优为主题曲的演唱者中川翔子小姐。

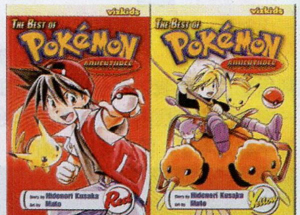
口袋动漫

◆《皮卡丘 冰之大冒险》DVD发售

2008年8月在ANA机内上映的神奇宝贝OVA短篇《皮卡丘 冰之大冒险》，预定于2009年6月19日发售DVD。售价为2500日元，由媒体工厂（media factory）制作发售。按惯例，这次也是

◆特别篇漫画获最佳系列漫画称号！

著名儿童杂志《Nickelodeon Magazine》公布了第一回Nickelodeon漫画赏的获奖名单，大人气的神奇宝贝漫画《The Best of Pokemon Adventures》成功击败了《火影忍者》、《水果篮子》等作品，荣膺最佳系列漫画奖项。《The Best of Pokémon Adventures》是由美国Viz出版社出版的精选集。分为上下两卷，上卷精选收录了神奇宝贝特别篇漫画的第一章《红·绿·蓝篇》的剧情（即1～3卷）；下卷则精选收录了第二章《黄篇》的剧情（即4～7卷）。在国内神奇宝贝特别篇1～7卷也同样被奉为经典。国内的出版机构（如双叶漫画等）也一直在进行引进神奇宝贝特别篇漫画的工作。



口袋战术 天下武功，惟快不破——论闪电战（下）

◆高速档：速度种族值101～120

高速档＋专围是最适合对付中速档＋专围的武器，但其针对性过强，实用价值不如后者大。高速ＰＭ已经可以无视耐久了——实际上这个档位的ＰＭ也没有几个有耐久的。

代表人物：胡地，耿鬼，烈焰猴

点评：这个档位的PM大多数都是易碎品，因此要在如何让对手摸不到自己这方面大费脑筋。催眠术、蜻蜓返都是不错的选择，当然能直接把对手轰至渣也不错——也有少数例外分子，备受我们赞赏的老牌强宠耿鬼正是由于全方面结合的优秀抗性、速度和攻击力度成为了经久不衰的热门。

◆超速档：速度种族值121～140

由于专围的出现，超速档的地位变得十分尴尬。带专围的话攻击力度严重不足，而且容易造成浪费，但是不带专围的话昔日速度的霸主地位又会荡然无存。超速档依然人丁稀少，但现在的它们早已没有昔日的威风，不再是精英的代名词。

代表人物：雷精灵，化石翼龙，叉字蝠，顽皮弹

点评：化石翼龙在新时代还能靠石刃和三牙来

喜欢牧场物语和口袋妖怪的请联系我吧，最近班上都去玩网游去了，好无聊的说。
女，16岁，上海市宝山区泗塘八村75号，
上海 汪含之 交友



苟延残喘，但只得到影球和电磁悬浮的雷精灵就没那么幸运了。白金中130速度的PM，得到热风的叉字蝠将会一支独秀。顽皮弹？你永远不能将进攻大任交在一个以自爆为终极目的的PM手中。



口袋小说　爆笑口袋之XSK时报

— No.5火箭队专栏 —

作为一份报道口袋的专业报刊，我们自然不能免俗地要为人气反派火箭队开设这么一个专栏，人家大腕也很给面子，于百忙之中抽空接受了本报的专访。那么闲话少说，想必各位Fans已经迫不及待了吧，下面就放出这次访谈的全部实录。

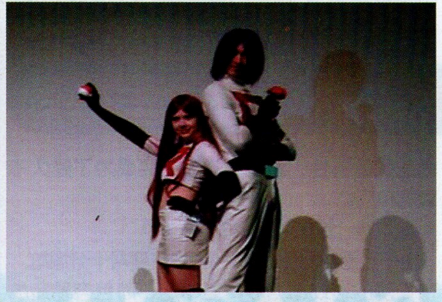
记者H：请问三位，我们可以开始了么？

武藏（狼吞虎咽中）：呜哈……什么？这么快就开始了？我还没化妆呢……摄影机关掉！你要是敢拍下一名女演员在日常生活中毫无防备的一面，我就会把你像这块大阪鲜贝一样嚼得粉碎

摄影师：呜呜……

一小时后

武藏（摆好了造型）：喂！你们几个，别在那里吃了，给我认真一点！这次的作战关系到下一次捕捉皮卡丘的机器人的制作经费！哦呵呵，对不起久等了，我们可以开始了。



记者H：（还真是久等了……）让我们从你们团队的名字开始谈起吧。为什么你们会采用火箭这种高科技产品作为你们的商标呢？

武藏：这个名字不是随便起的，而是我们的坂木老大凭借其深厚的英语功底创造出来的。全名叫“Rock On the City”……什么什么的。

喵喵：武藏，我记得你上大学时英语貌似没过四级吧喵……

小次郎：她不是上精灵护士学院的么？难道说精灵也有国籍？

武藏：You shut up！其实我们取这个名字是有预谋的。虽然TV在九十年代就开播了，但我们深谋远虑的老大预见到了外野版主要命（？）将会在2002年的选秀大会上被休斯顿火箭队选中，随后开始了他辉煌的NBA生涯。由于要命的存在，广大华人也把休斯顿火箭队当成了自己的主队。作为一部拥有大量中国观众的动画，赢得了占世界人口五分之一的人民的支持就等于赢得了世界。所以，火箭队这个名字明显要比那个只有一个贝克汉姆充场面的洛杉矶银河队和什么水舰队、火岩队占有更大的政治优势和群众基础，这也是为什么火箭队是唯一跨大陆的反派组织、500多集TV集集不落的原因之一。

果然翁：索~那死。

记者H：不愧是武藏女士，剖析得十分透彻。让我们来进入下一个环节。

对皮卡丘执着的原因

记者H：谈谈为什么你们会对一只小小的皮卡丘那么执着吧。

武藏：那还用说！肯定是为了新樱征服，快速晋升，好棒的感觉鸭~

喵喵：把皮卡丘献给老大之后，喵喵就可以取代猫老大成为最受宠幸的精灵了，喵~

小次郎：……其实一只HP为25的皮卡丘并没有那么大的魔力，只是我们的主角小鬼头什么精灵、甚至女主角都扔，就是舍不得扔这只黄色的肥老鼠。我们为了能集集都能登场说台词必须要树立一个长期目标，选来选去只能选它了……

记者H/武藏/喵喵：好残酷的分析……

果然翁：索~~那死。

对搭档的看法

交友 湖北 廖仲均 修女、女仆、服务生、还有一个家里蹲。难怪连狸猫也跑进去了，mcwy真邪恶。
男 18岁 湖北省荆门市京山县第五高级中学 QQ123156330

记者H：这个问题比较敏感，如果你们坚持要求的话我们可以搞个匿名调查……

武藏：他们两个太废物了！不能打不能吃苦，简直是浪费社会主义的口粮。要不是他们拖后腿，我早就能抓住皮卡丘了。

果然翁：索~~那死。

记者H（擦汗）：武藏女士真直接鸭……那么，小次郎和喵喵有什么要说的吗？

小次郎/喵喵：那个……可以搞个匿名调查吗？

对现状的看法

武藏：当然是非常不满拉！编剧将我们的实力定得很低，导致我们打不过小鬼头。打不过小鬼头就抓不到小鬼头，抓不到小鬼头就取悦不了老大，取悦不了老大就没饭吃，没饭吃体重就会减轻，体重减轻导致我们更容易被打飞……久而久之就形成了恶性循环，小鬼头越来越强，我们越来越弱，就像资本主义的滚雪球原理一样，我们永无出头之日了！

小次郎：武藏难得的理性的话鸭……我对现在的汽水厂商一瓶汽水只配一个瓶盖的做法也很不满。



↑八卦社记者H抓拍到的亲密一家人近照。原定出场的果然翁君临时负责举相机工作。

喵喵：同样是未进化，我对任天堂代代都只增强皮卡丘的做法感到愤慨~喵！

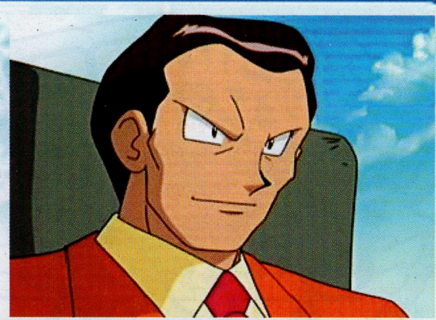
果然翁：索~~那死。

对将来的展望

武藏：我希望能收集齐剩下的3个缎带勋章，参加华丽庆典，夺得缎带奖杯，然后获得极大的知名度来继续我的女演员之路。

小次郎：我的要求没这么高，只要瓶盖不再被拿去当硬币，零食不再被拿去充公，头不再被自己的精灵咬，不再被鲁美佳逼婚就满意了。

喵喵：我希望猫老大绝种，自己天天可以吃饭吃得头上的金币陷进额头里面~喵。



↑资深反派，三人组顶头上司坂木老大表示：我不想承认他们是我的部下，我没这么不成器的部下。

果然翁：索索索~~那死。

记者H：OK，让我们来进行下一个环节——八卦无极限吧。主编开设这个栏目主要是为了满足读者和他那无边的偷窥欲，所以下面的问题可能会有些冲击性，请不要恨我。你们准备好了吗？

武藏：放马过来吧！这是女演员的必修课了。

小次郎（吞口水）：真的有那么严重么？zz

喵喵：为了酬金，拼了！喵~

果然翁：索~~那死。　　　　（未完待续）

特报：原定于本期出场的DP之真·主人公小光小姐因公跳票，差点就让向来以严谨细致守时八卦主义著称的本社开了天窗。通过电话连线我们得知，原来是就在节目开播前一小时，小光小姐忽然得到线报，得知万恶的任天堂决定再度请已经沉寂将近10年的，当年迷倒无数少年少女的金银篇主角X先生出山，而为了配合金银的剧目，百忙当中的小志君也不忘抽空温习他在金银剧目中的台词（……　……　……　……）。深感主角光环半径减弱的小光小姐表示对此事甚为重视，决定于本月间开始新一轮女主角特训，希望大家能够理解。当然，本社也将继续追踪报道这位人气女主角的最新动向。



↑小光小姐在电话采访中表示并不担心自己的主角地位受到撼动，但问及人气问题时，对方则要求我们去找她的经纪人——可她的经纪人是谁？

游戏单间

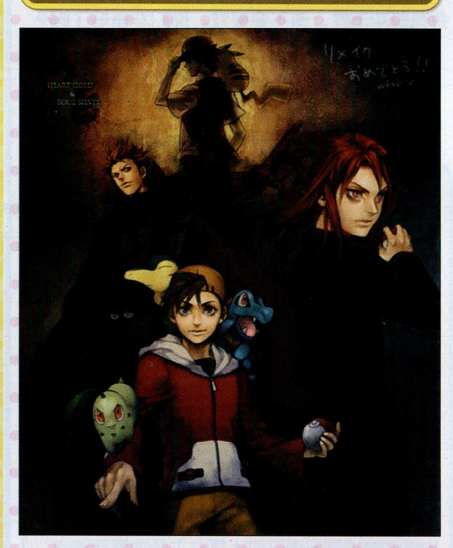
寻冒险岛玩家，最好是白雪人的，交谈心得，年龄不限，加QQ。
男 14岁 广东省珠海市金路花园 QQ670778826
广东 刘浩
交友



喔，由于各种各样超戏剧的原因（生活永远比戏剧更有戏剧性……），本次见面大概会比预定晚很多……那么自上个月起长长的时间，我都在干什么呢？告诉大家好了，我跑去玩模拟器的口袋水晶了，原因嘛，一来是看了上次那个极限挑战系列视频，二来自然是因为那个啦，就是那个。

□文责/八房、SSPASS
□美编/贝壳

啥都不说了！

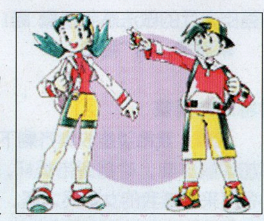


如图。意料之内，情理之中的消息，所以也没什么可吃惊的，借图传情吧。老实说没有看到宣传语之前还真没注意，原来一晃已经10年过去了啊……口袋妖怪也伴随着我们这整整一代玩家的成长一路走到了今天。10年前和认识不久的高中同学们在校园的角落中一起捧着GB玩《金、银》的情景想来还是历历在目，而当时面对游戏懵懂又充满激情的心境，现在却已经是恍如隔世了，我的青春啊（泪奔）！

很好，肉麻远目时间结束，我们还是聊聊游戏本身……虽然可能离现在的玩家朋友有点远，但对于岁数稍大一些的口袋玩家来说，金银绝对是一个不可以替代的存在——曲折而丰富的剧情、纷繁复杂的隐藏和收集要素、充满战略性的战斗，这些口袋妖怪引以为豪的卖点，统统在口袋金银里凝固下来，对于那个堪称洪荒的年代的玩家来说，金银这样一款达到了21世纪水准的游戏不啻于一场《超越时空的邂逅》（雪拉比剧场版也是配合金银推出的哦）。

这次复刻，剧情想来不会有太大的变化，所以金银最引以为傲的卖点：双地图、隐藏BOSS小志自然会忠实再现，而引入了珍钻的新时代系统，也必将会让游戏的生态平衡达到新的高度，尤为值得一提的是，虽然有不少玩家都玩过493版，但对于很多人来说，口袋妖怪那收不齐的图鉴仍然是心中永远的痛——而这次的金银复刻，则几乎彻底填平了这个缺憾：二代目御三家、雷皇炎帝水君等上古神兽也出场了！这样，珍钻+白金+GBA SLOT2联动，以正常途径收集除了电影限定版之外的妖怪将不再遥不可及。

唔，前面是夸，按照我的个性，接下来就要小喷一下了。虽然说是神作再临吧，还是有几点让人挺揪心的……怎么说呢，大概是爱之深责之切吧。



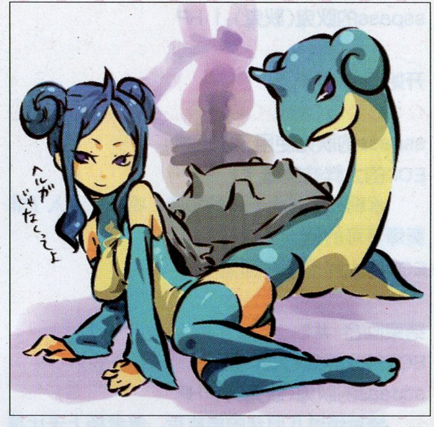
喷点1：这这这，这女主角是谁啊！那个蘑菇一样的帽子！那个违反力学定律的发型！那个水管工服！这真的不是变性版马里奥么！男主角那一付人畜无害的样子又是怎么回事啊！可怜口袋历史上第一个女主角就这样被万恶的任天堂黑历史了……放上二人遗照一张，台词如下。クリス说：“这是我的一小步，这是口袋女主的一大步！”（女主角克

交换 辽宁 李读者
为什么我投的稿被返还了啊……邮资不足？
男，18岁，辽宁省丹东市振兴区。

里斯是水晶，クリスタル的缩写）

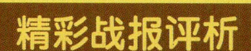
喷点2：说来这次一个已知的系统就是尾随！玩家可以看到自己的宠物跟在身后。这个系统也不算新啦，口袋黄里就有，不过这次好像不仅仅是能带主角怪的……那个头特大的比如鲸鱼或者海皇是不是就不能带了？估计到时候肯定又会有很多恶趣味的家伙骑着臭臭泥满街跑吧（orz）。比起尾随来，其实大家（起码我认识的一些朋友）都更期待骑乘系统啊，想想看，骑着烈焰马、乘龙、煤炭龟（哎？）、刺海胆（喂！）、土忍居士（适可而止！）在城里逛逛，倍儿有面子啊。比身后带着个拖油瓶不知要好多少！不过为什么不做骑乘系统呢？大家一讨论，得以结论：因为骑每只怪都要重新做像素点绘。嘿，到头来任天堂你还是懒啊！

喷点3：说来大家玩珍钻最不爽的是什么？当然回答各异，在我来说就是各种各样的限时怪物了……比如星期五才能抓到的气球鬼，只有在晚上和凌晨（尤其是凌晨）出现的某某某。这个坏头就是从口袋金银开的啊。藏得麻烦要死的洞窟，还有只有星期五才会出现的乘龙，被大家用作复制怪物场所的捕虫大会，太多限制时间段的东西了！人家很忙啊，哪有空你说啥时玩就啥时玩啊！



老实说乘龙也是我最喜欢的口袋妖怪之一。不张扬的外貌，不张扬的实力，符合我的审美观。

喷点4：（此条带有强烈的主观色彩，玩家朋友大可无视）我觉得金银的怪设真是“增之一分则长，减之一分则浅”……算是系列最高点了。要把493那些花花草草妖魔鬼怪放进金银，总觉得很不爽啊很不爽啊很不爽啊，一想起起梦大战草泥马的场景就让人不寒而栗啊！



精彩战报评析

引而不发——“爆”力美学（第二讲）

> 如果单纯以“投入/产出”打大小来定义“烧钱”这两个字，那么能与中国男足相提并论的也只有美苏的核装备竞赛了。几十万一斤的核弹堆满了仓库，但人类史上投出的却只有区区两枚——但无人能否认，核弹的战略价值显然是无法用具体的数字来衡量的。PM对战中也浓缩了这个现代战争的精华：面对着一只能自爆的PM，只要自己不是铁打石造的身躯或者已经入土为安的冤鬼（系），无论对方爆不爆都会承担着巨大的心理压力。所以，囤积着“自爆”这一终极武器，即使压在箱底发霉，也能产生让对方风声鹤唳的效果。

当然按照惯例我们应该介绍一下双方的队伍，不过为了加强诸位读者的观感，这里就小小的偷个懒了。本次的炮灰对象仍然是兢兢业业恪尽职守的EOK，请向他不惜牺牲小我形象完成教育大业（这话怎么听怎么别扭啊！）的善行致敬。（八房注：你上期订的题目不是生命诚可贵么……）

PokemonBattleOnline 0.7.7.2
战斗开始！
可选规则：PP上限提升
sspass放出了耿鬼(耿鬼)！
EOK放出了大胖翁(大胖翁)！
EOK的大胖翁的威吓特性发动了！
sspass的耿鬼物攻下降！

开始回合 #1
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的耿鬼使用了催眠术！
耿鬼的技能没有命中...
EOK的大胖翁使用了战鸟！
sspass的耿鬼的气息腰带使它留下了1HP！
(对sspass的耿鬼造成260伤害)
大胖翁受到了伤害反弹！
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
结束回合 #1
EOK的大胖翁(大胖翁)：226 HP

祝端午节快乐！我是端午节出生的呢。
男，26岁，海淀区马连洼菊园小区。 北京 尹为群 交换

sspass的耿鬼(耿鬼):1 HP

开始回合 #2

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass的耿鬼使用了催眠术!

EOK的大胖翁睡着了!

水鸭开局时大无畏的先读，将耿鬼逼入了非要爆不可的地步

EOK的大胖翁正在睡觉

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

结束回合 #2

EOK的大胖翁(大胖翁):226 HP(睡眠)

sspass的耿鬼(耿鬼):1 HP

随后经过几回合的周旋后，笔者换上卡比兽的同时EOK换上了毒蟾斗士，于是笔者派出双蛋瓦斯。

开始回合 #5

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK收回了毒蟾斗士(毒蟾斗士)!

EOK换上了孙悟空(孙悟空)!

sspass的双弹瓦斯使用了毒爆弹!

(对EOK的孙悟空造成135伤害)

EOK的孙悟空中毒了!

EOK想换上孙悟空挡鬼火顺便捞油水，但却惨遭反读

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的孙悟空的剩饭使它回复了HP!

EOK的孙悟空受到了毒素的伤害!

结束回合 #5

EOK的孙悟空(孙悟空):141 HP(中毒)

sspass的双弹瓦斯(双弹瓦斯):334 HP

中间的几回合：（EOK的孙悟空使用了偷懒！sspass的双弹瓦斯使用了毒爆弹！）*3

开始回合 #8

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的孙悟空使用了偷懒!

孙悟空回复了HP!

sspass的双弹瓦斯使用了毒爆弹!

会心一击!

(对EOK的孙悟空造成266伤害)

EOK的孙悟空倒下了!

EOK想通过偷懒来控制HP发动特性来秒杀对方，但只他的RP只够坚持三个回合……

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK收回了孙悟空(孙悟空)!

EOK换上了悬浮磁铁(悬浮磁铁)!

结束回合 #8

EOK的悬浮磁铁(悬浮磁铁):344 HP

sspass的双弹瓦斯(双弹瓦斯):334 HP

开始回合 #9

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass收回了双弹瓦斯(双弹瓦斯)!

sspass换上了卡比兽(卡比兽)!

EOK的悬浮磁铁使用了十万伏特!

(对sspass的卡比兽造成180伤害)

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

结束回合 #9

EOK的悬浮磁铁(悬浮磁铁):344 HP

sspass的卡比兽(卡比兽):344 HP

开始回合 #10

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的悬浮磁铁使用了十万伏特!

(对sspass的卡比兽造成164伤害)

sspass的卡比兽麻痹了!

sspass的卡比兽使用了报恩!

这不是很有效...

(对EOK的悬浮磁铁造成76伤害)

这里先读失败，没有对磁铁的HP造成大损伤。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的悬浮磁铁的剩饭使它回复了HP!

结束回合 #10

EOK的悬浮磁铁(悬浮磁铁):289 HP

sspass的卡比兽(卡比兽):180 HP(麻痹)

开始回合 #11

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的悬浮磁铁使用了金属声!

sspass的卡比兽特防疯狂下降!

sspass的卡比兽使用了地震!

这非常有效!

(对EOK的悬浮磁铁造成289伤害)

EOK的悬浮磁铁倒下了!

但EOK马上还了笔者一礼，他太客气了

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK收回了悬浮磁铁(悬浮磁铁)!

EOK换上了马利露丽(马利露丽)!

结束回合 #11

EOK的马利露丽(马利露丽):371 HP

sspass的卡比兽(卡比兽):180 HP(麻痹)

交友 陕西 王沿东
大家会很羡慕我，本人分高，没下过前10名，所以家长很赞同我play games!
男，15岁，西安市书院门一巷。

开始回合 #12

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的马利露丽正在蓄力

sspass的卡比兽使用了自爆!

贫血且麻痹的的卡比兽就像快过保质期的旧弹头一样，能处理就尽快处理。

(对EOK的马利露丽造成371伤害)

EOK的马利露丽倒下了!

sspass的卡比兽倒下了!

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK收回了马利露丽(马利露丽)!

EOK换上了毒蟾斗士(毒蟾斗士)!

sspass收回了卡比兽(卡比兽)!

sspass换上了孙悟空(孙悟空)!

结束回合 #12

EOK的毒蟾斗士(毒蟾斗士):308 HP

sspass的孙悟空(孙悟空):294 HP

之后，EOK炮灰掉睡着的大胖翁派上草刺猬，这边则是双弹瓦斯在场。

开始回合 #16

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

sspass收回了双弹瓦斯(双弹瓦斯)!

sspass换上了钢铁螃蟹(钢铁螃蟹)!

EOK的草刺猬使用了草笛!

草刺猬的技能没有命中...

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

结束回合 #16

EOK的草刺猬(草刺猬):342 HP

sspass的钢铁螃蟹(钢铁螃蟹):302 HP

开始回合 #17

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK的草刺猬使用了草笛!

草刺猬的技能没有命中...

sspass的钢铁螃蟹使用了大爆炸!

在没队医的队伍中被催眠就近似于死亡，既然如此不如……

(对EOK的草刺猬造成342伤害)

EOK的草刺猬倒下了!

sspass的钢铁螃蟹倒下了!

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

EOK收回了草刺猬(草刺猬)!

EOK换上了毒蟾斗士(毒蟾斗士)!

sspass收回了钢铁螃蟹(钢铁螃蟹)!

sspass换上了双弹瓦斯(双弹瓦斯)!

结束回合 #17

EOK的毒蟾斗士(毒蟾斗士):308 HP

sspass的双弹瓦斯(双弹瓦斯):334 HP

面对格斗系的大敌双蛋瓦斯，毒+格斗且因干燥皮肤而怕火的毒蟾斗士显然无力回天，EOK顽抗几回合后以0：4缴械。一向以不爱惜PM生命而著称的笔者本场比赛居然将自杀人数控制为两名，除了手腕高明、水平高超、RP之神朝着我微笑之外，对手因惧怕神风攻击而变得患得患失、缚手缚脚也是原因之一。人的生命只有一次，如果能用板砖将对手拍死，就最好不要去考虑扛着炸药包冲上去玉石俱焚了。



小调查：口袋妖怪金银复刻在即，想来各自都有了一定的打算，这里给大家留下一个小话题，望大家给我发邮件讨论（地址在本期其他版块内找）。

金银时代的御三家：爆炎鼠、原始鳄鱼和菊花龙，这三只怪物只怕是历代口袋的主角中最为不为人所关注的了。不过，就算是没什么特长，好歹作为主角宠物它们都有着相当出色的能力和招式配置，就这样白白放弃了实在可惜。

诸位训练员们！这次你会带上哪个同伴展开冒险呢？你打算怎样培养它呢？有什么高见就尽管发表出来吧！以上！

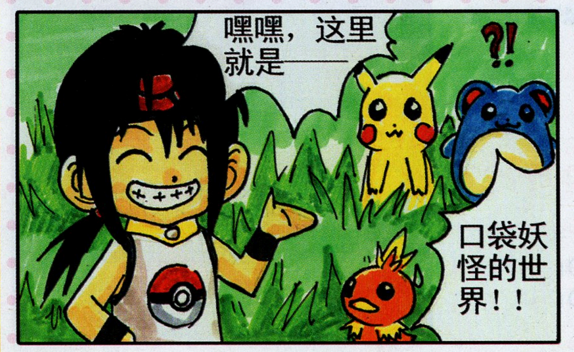
祝口袋妖怪金银复刻













交友 广东 萧斌

我看了很多期PG，但我还是不明白XX控、XX饭、吐槽是什么意思？？？

男，14岁，广东省清远市清城区，QQ：519216978

原创短篇漫画欣赏









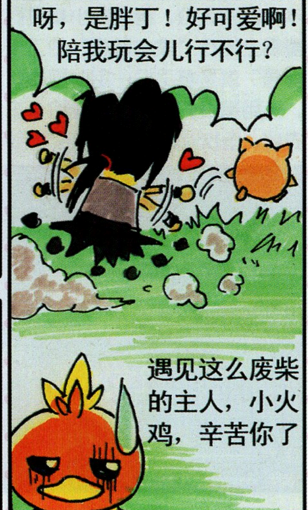












请翔武挑战下边跑步边用太刀过轰龙……
男，14岁，辽宁省康平县，QQ：619523501
辽宁 聂伟佳 交友



□文/一掊黄土 □责编/八房 □美编/伟哥



小精灵们与家房留居



如果还记得《精灵驿站》中那101只可爱的小精灵给予我们的巨大帮助，那么《太阳》一作中的小精灵们也不要轻易的忽略掉哦。在牧场岛西侧的精灵岛上居住着多达43只小精灵，加上驻留在其他岛上具备特殊用途的3只红色小精灵，本作共有46只可爱的小精灵能够给予主角以最大的帮助！这一期我们就来讲解小精灵们的工作——家房留居。

第一年春8日起床出门，主角就会收到来自精灵岛的邀请，自此一片绿色的小“叶子”悄悄的出现在牧场岛的左侧，那就是传说中的“精灵岛”。无论精灵岛还是精灵都只有主角才能看见，因此即使它们出现在镇上或是家中都不会引起其他居民的恐慌。为了帮助邻居——本作的主人公，善良的小精灵们决定在向日葵群岛上进行“家房留居”的工作。所谓“家房留居”就是精灵们一定时间内驻留在某个房屋，运用精灵们特有的力量给予主角帮助，包括农业、畜牧业以及人际等各个方面。

SELECT：MAP显示转换

体力
满腹
春 月 8日(日)
AM 6:10

共有7种穿着不同颜色衣服的小精灵居住在精灵岛上，分别负责某一类工作（系列fans要注意：各颜色的工作分配与《精灵驿站》有很大的区别）。起初每种类颜色的精灵仅有一只，主角要送礼给相应颜色的小精灵、与小精灵们对话，提升它们的好感度。同种颜色的精灵好感度每提升10000点，该颜色的小精灵就会增加一只，当然工作起来的效率会大大提升。除红色的4只小精灵属于强制出现外，其余小精灵最多可拥有7只，一同工作起来那可是相当的有力哦！



—— 小精灵一览表 ——



◆红色精灵

アガット、チェリー
コーラル、マソオ
最喜欢：小麦粉
推荐礼物：小麦粉
负责工作：管理岛屿和精灵们

交友 辽宁 齐圣
CPU CLOCK XMB 不应该调为333吗？那应该调成什么？
男 17岁 辽宁省葫芦岛市龙港区莲花三村 QQ503111413

◆**橙色精灵**

シナバー、ニイロ、キチャ
アプリコット、メイズ
ローシエンナ、マンダリン
最喜欢：葡萄酒甜品
推荐礼物：布丁
负责工作：照料动物



◆**青色精灵**

エール、アシード、ゼニス
ヒソク、トライトン
ヘブンリー、サルビア
最喜欢：粉红钻石
推荐礼物：谜之石版
负责工作：消灭熔岩



◆**黄色精灵**

プリムローズ、カリヤス
シャルトルー、ミモザ
ネープルス、カナリヤ
レグホーン
最喜欢：朱雀纳豆
推荐礼物：蔬菜汁
负责工作：农业耕作

◆**蓝色精灵**

セイラン、コスミック
プルシャン、ネービー
アズライト、バーミエアー
スマルト
最喜欢：至高咖喱
推荐礼物：牛奶
负责工作：交际送礼

◆**绿色精灵**

マッチャ、ラグーン
ベリル、ワサビ、サロー
アトモス、ミント
最喜欢：百万券
推荐礼物：各色耀珠
负责工作：财务管理



◆**紫色精灵**

ウィスタリア、オーキッド
リラ、ピアニー、ヘイズ
シオン、ヒーザー
最喜欢：海贼宝藏
推荐礼物：大鱼、海苔
负责工作：钓鱼



—— 委托精灵工作 ——

委托精灵们进行家房留居的工作，只需要与精灵岛上精灵小屋旁的红色精灵コーラル对话选择第一项，然后选择工作地点、工作内容即可。委托当天精灵是不会开始工作的，正式的工作从第二天的早晨6：00准时开始，届时可以在相应的小屋中看到它们忙碌的身影。

每次只可以委托一种精灵在一间屋子内工作，当这一队工作完成后才可以进行下一轮委托。但要注意的是刚完成工作的精灵队伍不能马上投入下一次工作，往往需要休息数日后才可以进行新的工作，休息的天数与工作强度相关连。对同一小屋也同样无法连续委托的，这些缺陷大大的降低了本作 精灵委托的实用性。如果临时需要中断它们的工作改换别的队伍，可在它们工作的时候与其对话并选择停止工作即可，当然该有的休息阶段依然保留。





也许有玩家担心，过多的委托精灵们工作会降低它们的好感度，其实正好相反，委托它们工作反而可以增加好感度，并且委托的人数越多增幅就越大。因此遇上很难靠送礼增加好感度的精灵，不妨多多委托它们工作，也不失为一个增加精灵数的好方法。

同时派遣数	好感度增
1只	+1000
2只	+1150
3只	+1300
4只	+1450
5只	+1600
6只	+1750
7只	+1900

诚邀笔友，犬类优先（such as 八房）……
男 14岁 江苏省苏州市宝石御景院8幢 江苏 黄一辰 交友




2 精灵工作派遣地

动物小屋/鸡小屋/宠物小屋/猪小屋

帮忙项目	汉化	精灵	人数	帮忙天数	休息日	效果
おまじない 小	提高好感度 小	橙色	1–3只	1只/2日，2只/4日 3只/6日	10日	每日动物的好感度+1
おまじない 中	提高好感度 中	橙色	4–6只	4只/4日，5只/6日 6只/8日	20日	每日动物的好感度+2
おまじない 大	提高好感度 大	橙色	7只	10日	30日	每日动物的好感度+3
ヒーリング 小	缓解压力 小	橙色	1–3只	1只/2日，2只/4日 3只/6日	10日	每日动物的压力-1
ヒーリング 中	缓解压力 中	橙色	4–6只	4只/4日，5只/6日 6只/8日	20日	每日动物的压力-2
ヒーリング 大	缓解压力 大	橙色	7只	10日	30日	每日动物的压力-3
えさやり	饲料供给	橙色	1–7只	1只/2日，2只/4日	3日	在饲料箱内放入饲料
いどう	放牧	橙色		3只/6日，4只/8日 5只/10日		与正在工作的精灵对话可选择是否将动物放牧
收获	收获	橙色		6只12日，7只14日		收获动物产品并出货

备注：宠物小屋与动物小屋无缓解压力和收获选项。

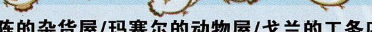
自宅

帮忙项目	汉化	精灵	人数	帮忙天数	休息日	效果
おまじない 小	提高好感度 小	蓝色	1–3只	1只/2日，2只/4日 3只/6日	10日	结婚对象及孩子的好感度+100
おまじない 中	提高好感度 中	蓝色	4–6只	4只/4日，5只/6日 6只/8日	20日	结婚对象及孩子的好感度+200
おまじない 大	提高好感度 大	蓝色	7只	10日	30日	结婚对象及孩子的好感度+300
收获 小	收获 小	黄色	1–3只	1只/1日，2只/2日 3只/3日	7日	收获最大值为工作人数×3个
收获 中	收获 中	黄色	4–6只	4只/1日，5只/2日 6只/3日		收获最大值为工作人数×6个
收获 大	收获 大	黄色	7只	3日		收获最大值为工作人数×9个
耕し 小	耕地 小	黄色	1–3只	1只/1日，2只/2日 3只/3日	7日	耕地数为工作人数×3格
耕し 中	耕地 中	黄色	4–6只	4只/1日，5只/2日 6只/3日		耕地数为工作人数×6格
耕し 大	耕地 大	黄色	7只	3日		耕地数为工作人数×9格
水やり 小	浇水 小	黄色	1–3只	1只/1日，2只/2日 3只/3日	7日	浇水数为工作人数×3格
水やり 中	浇水 中	黄色	4–6只	4只/1日，5只/2日 6只/3日		浇水数为工作人数×6格
水やり 大	浇水 大	黄色	7只	3日		浇水数为工作人数×9格
刈りとり 小	割枯草 小	黄色	1–3只	1只/1日，2只/2日 3只/3日	7日	收割枯萎作物个数为人数×3格
刈りとり 中	割枯草 中	黄色	4–6只	4只/1日，5只/2日 6只/3日		收割枯萎作物个数为人数×6格
刈りとり 大	割枯草 大	黄色	7只	3日		收割枯萎作物个数为人数×9格

大富豪的家

帮忙项目	汉化	精灵	人数	帮忙天数	休息日	效果
おまじない 小	提高好感度 小	蓝色	1–3只	1只/2日，2只/4日 3只/6日	10日	每天该户的所有人好感度+100
おまじない 中	提高好感度 中	蓝色	4–6只	4只/4日，5只/6日 6只/8日	20日	每天该户的所有人好感度+200
おまじない 大	提高好感度 大	蓝色	7只	10日	30日	每天该户的所有人好感度+300
熔岩そうじ 小	熔岩数减少 小	青色	1–3只	1只/2日，2只/4日 3只/7日	10日	矿山内的熔岩减少20%
熔岩そうじ 中	熔岩数减少 中	青色	4–6只	4只/2日，5只/4日 6只/7日	20日	矿山内的熔岩减少40%
熔岩そうじ 大	熔岩数减少 大	青色	7只	7日	30日	矿山内的熔岩减少60%

交友 山东 李中石
晚自习、期中考试、学案、班委会、多媒体教室、同桌的你，这些让你们想起了什么？
男 16岁 山东省临沂市一中高一29班 QQ1013166015



陈的杂货屋/玛塞尔的动物屋/戈兰的工务店

帮忙项目	汉化	精灵	人数	帮忙天数	休息日	效果
おまじない 小	提高好感度 小	蓝色	1-3只	1只/2日，2只/4日 3只/6日	10日	每天该户的所有人好感度+100
おまじない 中	提高好感度 中	蓝色	4-6只	4只/4日，5只/6日 6只/8日	20日	每天该户的所有人好感度+200
おまじない 大	提高好感度 大	蓝色	7只	10日	30日	每天该户的所有人好感度+300
セール 小	打折 小	绿色	1-3只	1只/2日，2只/4日 3只/7日	10日	贩卖价格、增筑价格打95折
セール 中	打折 中	绿色	4-6只	4只/2日，5只/4日 6只/7日	20日	贩卖价格、增筑价格打93折
セール 大	打折 大	绿色	7只	7日	30日	贩卖价格、增筑价格打9折
价格アップ 小	提高卖价 小	绿色	1-3只	1只/2日，2只/4日 3只/7日	10日	收购物品、动物的价格提升5%
价格アップ 中	提高卖价 中	绿色	4-6只	4只/2日，5只/4日 6只/7日	20日	收购物品、动物的价格提升10%
价格アップ 大	提高卖价 大	绿色	7只	7日	30日	收购物品、动物的价格提升20%
サービス 小	服务优惠 小	绿色	1-3只	1只/2日，2只/4日 3只/7日	10日	打造装饰品所需材料数减少10%
サービス 中	服务优惠 中	绿色	4-6只	4只/2日，5只/4日 6只/7日	20日	打造装饰品所需材料数减少20%
サービス 大	服务优惠 大	绿色	7只	7日	30日	打造装饰品所需材料数减少30%

备注：动物屋没有服务优惠项、工务店没有提高卖价项；万元券和百万券不参加任何优惠活动。

莉莉家/达尼家

帮忙项目	汉化	精灵	人数	帮忙天数	休息日	效果
おまじない 小	提高好感度 小	蓝色	1-3只	1只/2日，2只/4日 3只/6日	10日	每天该户的所有人好感度+100
おまじない 中	提高好感度 中	蓝色	4-6只	4只/4日，5只/6日 6只/8日	20日	每天该户的所有人好感度+200
おまじない 大	提高好感度 大	蓝色	7只	10日	30日	每天该户的所有人好感度+300
钓りの极意 小	钓鱼命中率 小	紫色	1-3只	1只/2日，2只/4日 3只/7日	10日	钓鱼时出现"!"的几率为40%
钓りの极意 中	钓鱼命中率 中	紫色	4-6只	4只/2日，5只/4日 6只/7日	20日	钓鱼时出现"!"的几率为50%
钓りの极意 大	钓鱼命中率 大	紫色	7只	7日	30日	钓鱼时出现"!"的几率为60%

莉莉家/达尼家

帮忙项目	汉化	精灵	人数	帮忙天数	休息日	效果
おまじない 小	提高好感度 小	蓝色	1-3只	1只/2日，2只/4日 3只/6日	10日	每天该户的所有人好感度+100
おまじない 中	提高好感度 中	蓝色	4-6只	4只/4日，5只/6日 6只/8日	20日	每天该户的所有人好感度+200
おまじない 大	提高好感度 大	蓝色	7只	10日	30日	每天该户的所有人好感度+300

—— 闪耀的太阳 问答 ——

问：为什么浮出了米岛，却还是去不了？

答：需要通过中继岛搭建一座桥才能前往米岛，建桥事宜可找木工戈兰，另太阳岛和水果岛也需要建桥，因此，不推荐初期浮起该三座岛。

问：如何得到特殊品种的黑鸡、黑牛和黑羊？

答：出货S级的鸡蛋、牛奶、羊毛后即可购买到这些特殊品种的动物，注意，出货加工产品不可。

问：女神祭当天我已经约了女孩子，为什么无法乘船去广场岛？

答：自行是无法前往的，出门后再次回到家中会有女孩前来赴约，与之对话即可参加女神祭。

问：如何增加精灵的数量？

答：送礼给小精灵或与它们对话就可以增加它们的好感度，每增加10000点就会多一只相同颜色的精灵了。

问：为什么我送礼给村民和精灵们他们都不肯收？

答：本作的送礼系统与小岛相同，一开始需要先与对方对话数天才可进行送礼，一段时间不送礼也可能造成拒收礼物，但《太阳》一作的居民不会离岛，只需再对话数天即可恢复送礼。

众小编为我们高三的同胞加油吧！
男 18岁 上海市浦东新区曹路镇三村外金家宅 QQ1058079740
上海 金志浩 交友



狩人营地图区征稿开始，如果你在游戏中遇到了有趣的事情；如果你想用画笔描述自己的狩猎生活，那就来给我们投稿，分享自己的经验与快乐！截图与手绘皆可，投稿方式请见“紧急任务”下方，希望大家能踊跃来稿。 □主持/翔武

怪物猎人3试玩体验

本人PSP摇杆又坏了，基本确认没救了，现在锁了摇杆成高达VS高达的专用机了。不过有幸在编辑部玩到了怪物猎人3，下面就分享下自己的感受吧。



手柄设置方面有三种，经典手柄1是PSP设置，攻击是按键，右摇杆和方向键调视角，左摇杆是移动；经典手柄2是PS2设置，攻击是右摇杆，左摇杆移动，按键是使用道具什么那些；最后一个是双截棍，晃来晃去，手好累。

任务一共有两个，一个是水边的肉食龙王，另外一个是彩鸟。两个任务的场地是同一个，任务限制20分钟，地图场景全区都可以去。

武器方面试玩版目前就有5种：大剑、锤子、片手、轻弩、重弩。大剑拔刀斩原地和冲刺中是蓄力，小跑中是最速拔刀。纵斩后再按纵斩多了一个用剑身拍击的动作，是打击属性的，有气绝值。这招之后摇杆+三角是新派生，把剑拉到身后，可以蓄力，不加摇杆还是纵斩蓄力。锤子拔刀攻击后可以直接接三连了，横击之后也可以派生三连，攻击效率感觉高不少，蓄力转转乐感觉有一种新派生，向上挑的。感觉锤子更加灵活了

片手跳斩仍然可以防风压，撩斩不派生的时候是用摇杆+三角出，不加摇杆是普通向下砍的那个。防御攻击不变，圆圈回身斩变成一个横斩，之后还可以派生一个向上和后方的撩。如果加摇杆后按圆圈，就是这次新加入的盾击了，可以打两下，打击属性，有气绝值。轻弩增加了滑步横移动，弩子弹方面增加了龙击弹，可以蓄力，跟龙击炮效果差不多。还有一种好像是斩击弹（名字忘记了），打上去后是斩属性，换句话说弩能断尾了。近身格斗方面比原来好用了，因为可以派生射击，不过近身这个距离对于子弹伤害似乎不好，不知道会不会有配合近身攻击的新子弹增加。

怪物攻略方面，粉跳王可以召唤粉跳，而粉跳王的攻击也比我们原来看到过的跳跳攻击丰富多了。比如甩尾，跳过来用身子侧面撞，但相对来讲还是挺简单。值得一提的是这次地图中有好多给怪物们提供方便换区的崖缝或树洞，这些地方你没法进去，不算换区口。粉跳王通过这个换区的时候就是可以达到飞龙系那种跨区换的效果，粉跳王撤退的时候身边的粉跳也会跟着一起撤离。



彩鸟是这次一个非常有意思的怪，攻击方法虽然类似之前的鸟龙，但不同的地方不少

自己可以吹回复，提攻击力。两翼可以打火出来，一共攻击2－3次，有点像眠鸟的踩踏。中

交流 上海 张逸晨
小编的杂志非常有趣，特别是掌机迷，我最喜欢看。
男，11岁，上海市宝山区华灵路康泰新城，

了火炎效果之后HP的红槽下降，而且不能自动回复上去，在地上或水上打滚就能把火灭了。用喉囊鸣叫的时候吃音爆，可以在的空中低飞，然后出突袭。它还能吐酸，效果应该是防御下降。而最有意思的攻击其实就是召唤怪物，目前能招的有粉跳王和雌火龙，雌火龙出现机率较低。而把怪招出来后，一旦你开始不怎么攻击他了，他就到一边又是加血又是加攻的，变成纯辅助系了。不过它换区的时候被招出来的按自己的生态设定换区，不是随它一起。



雌火龙这次变强了，原来可是新手欺负的对象。这次雌火龙在空中的时间提升了，当然，不是说飞半天盘旋。而是在低空飞行，在你身边飞，作出空中的一些攻击动作，感觉挺有压力的。攻击力方面也增强了，火球分三种，一种直射，一种3向这两个和原来一样。新增加的火球前兆先向后跳一下，然后快速在头前面喷三连，最后中间还有一下，那一下之后，地面会有燃烧效果。倒钩攻击比原来好躲了，因为改成黑狼鸟那样的向前冲的比较多。要是不慎跑到她脚下，向尾巴方向滚的话可以回避开。其他冲撞什么的感觉没什么变化，有的就是速度快，收招比较快。这次还增加了一招，抓住猎人后按在脚下咬，这时下面会出一个时间槽，不断减少，到最后快减完的时候给脚下的猎人一倒钩。看这招样子像一击必杀，可以连打按键来挣脱开。

最后说一下这次场景，感觉还不错，特别是细节的地方。比如到采集点或能调查的地方会出问号。收刀状态中，如果身上有铁镐的话，在采集点按O键可以直接采矿。其他采集道具也同理。拔刀状态中就不行了，即便是可以在拔刀中使用道具的片手。这次电龙宝宝实体化了，在洞里能见到，攻击还附加毒。水中氧气消耗很慢，在有气泡的地方或者是水面一下就回复满。海底感觉挺华丽的，还有鲨鱼，鲨鱼不游的时候也是沉底，和现实一样。不过砍完了立刻消失，估计要用身上的鱼叉杀了才有肉什么的吧。



游戏单间

[紧急任务]

狩猎解禁！掌机迷狩猎祭再开！

任务等级： ★★★★★★★★

限制时间： 长期有效

委托人： 重归营地的翔武

委托内容： 当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们,拿起你们的武器吧。让怪物们看看究竟是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，贸然和怪物对抗无论多少条命也不够。现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

成功条件： 无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

投稿指定地： pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注： MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿



五 黑狼对黑狼

（接上期）

回忆过后，我又一次抽出那黑色的长刀，它在空中划破长空，像黑狼鸟又一次飞落，像父亲又一次教导我。忽然，我恍然大悟，我要追上爸爸的脚步啊！

看起来我要变强了，我需要先拿点什么练练手了。

于是我拿起用爸爸给我的材料制成的“食神工具”这把双刀，踏上了讨伐电龙之路。“我相信我自己！”我大声叫着，抚摸着双刀。它是那么朴实，只是一把刀叉，可是，它居然是美食家猎人的传家之宝，代代美食家猎人都是用着这把被破解了很多次的这个工具猎杀飞龙的。由于经历了许多风雨，它被磨得异常锋利。

到了雪山四区，我在高台上往下看，那电龙正在洞穴里到处走。我拔出双刀，借冲刺这股劲，跳到了电龙身后。我立刻在落地的瞬间鬼人化，在溢满红光的刀上，吹了一口气，在电龙的腿旁乱舞起来。一眨眼血花飞溅。在斩击中，我每一下都砍得十分潇洒，“希望父亲能看到。”我心里这么想。电龙并没有看到我，但它感到它腿上一阵刺痛，便立刻转过身来。看到我后，它全身开始放电。我往后一躲，成功躲避。又一个四连斩，又一次砍在它的腿上，它摔倒了。我趁机鬼人化，疯狂乱舞。它挣扎了几下，站起来，口中含起一个电光球，它怒了。怒后，它不停地四处乱扑，在最后一招时，它冲过来，一下将我冲倒在地。我爬了起来，“呸”地吐了一口血。这食神工具虽攻击强大，可斩味量也只达蓝槽。没一会儿，就连那绿光也没有了。我跳起来，对它的头一阵乱砍。电龙一张翅膀，吐出五个电球砸向我。我向左一扑躲过了电球。随即，电龙飞起来，巨大的沙尘使我睁不开眼。它飞到天上，我再也看不见它。一团黑影向北飞去，我拿出砥石磨了磨，使双刀斩味变回蓝槽。之后，我向六区奔去。



一路大开杀戒，几刀斩死三头白速龙后，到达了六区，电龙在那里。我冲上去，像即将流血牺牲的战士，一阵乱砍。

大约又过了几次怒，也过了三次追逐和五次磨刀，在我又一次鬼人化的斩击下，电龙晃了晃身子，大吼一声，趴在地上，又大吼一声，终于不动了。我将食神工具收好，走了。

出了雪山，正瞧见走在街上的YE。他问我：“怎么了，你怎么可以独立行动！”我说我想歇歇了，电龙袋麻痹的滋味可不好受。YE吃了一惊，说：“你把电龙袋打下来了？”我点点头，将食神工具抽出来，它已经生锈了。“你，你……终于继承了你父亲的精确率了吗？”我沉默了，“别再提我的父亲了，我有一天会追上他的。”我一字一顿地说，已经没有了以前那种活泼的心情，我想我可能要像父亲那样，成为一个真正沉默的猎人了吧。我将电气袋取出来，强大的电力将我的黑狼装都生起了锈。“我等着这一天呢！我跳级了，打的是G1电龙。它的电气袋被我抽出来的瞬间，我就有一种排斥感。”“是呀,它的电力之强，使我害怕呢！”YE抖了抖，说。我抽出黑狼刀，他们像精灵一样，脱离我的手，飞在空中。“祖传的太刀啊！请你告诉我,我为何无法控制那神一般的力量!”黑狼刀散发出一层黑色的气，令人无法抗拒。这时，父亲的声音传入我的耳畔：“儿子，黑狼刀的力量就在于这黑气。接受它吧！只有你将眼前这两样物品全部接受，才能真正地用好这黑狼刀。”我握住带着黑气的黑狼刀，忽然我的双手好像被刀切割一样，异常疼痛，我大叫一声，握得更紧了。

黑气慢慢散去，顺着胳膊流入我的身体，我渐渐与它合二为一,YE在旁边,都看得呆住了。食神工具“叮当”一声，掉在地上，我顾不得去捡，收起太刀，身体不听使唤地抖了几下。

“吼呜——”

是黑狼鸟的叫声！我期待很久的狼的吼叫声！我向YE挥挥手，又一次冲进了密林。

我板着脸一路奔跑，YE在后面已是气喘吁吁。我们钻进了一个阴暗潮湿的洞，洞中蘑菇

交友 新疆 冉翔
还有2个月就要面临中考的初三同学们，一起努力吧！
男，16岁，新疆省乌鲁木齐市，QQ550200586

丛生，到处是杂草，不时传来蓝速龙的惨叫声。

“吼呜——”

又是那个声音！又是那个声音啊！

一转头，刹那一匹狼，挺立在黑暗的草丛中。我抽出刀来，黑色的长刀在空中划过，留下片刻的刀光。“嗖”的一声，一把电吉他抡了过来，锤在黑狼鸟骨骸的头上，给它一沉重的打击。它口里冒火了，眼里也不时闪几丝凶光。黑狼鸟冲了过来！我下意识地格挡住了。



“对付黑狼鸟，首先要对它进行‘处理’”父亲！

“将它的尾击碎！” ……

我一滚，转到黑狼鸟后面，一阵猛斩，忽然，长长的尾巴猛地一扫，将我击飞。我将刀再次拔出，太刀一起一落，正中狼鸟之尾。“嗖”一声，巨尾应声落地，黑狼鸟痛苦地摔倒在地上，针尾已经只剩根部。“三连气刃斩会心攻击！”黑狼刀斜斩过去，将黑狼鸟的尖嘴打出个大裂缝。“第二……”没等我说完，黑狼鸟已疯狂地向我冲了过来。

“不要慌张，剩下的炼气一定能拔刀气刃斩！”

终于。我们冷静了下来。我左手用力握住刀柄，渐渐，气融入了我的体内。

身体中一股热流，手烫的不行！

“拔刀——气刃斩！”力量释放在手上的太刀中，太刀瞬间溢满了红光。我大吼一声，冲击的炼气凝聚在太刀上，我意念之中将刀甩了起来！舞动的太刀，拥有三重攻击力的太刀，疯狂地连斩在黑狼鸟的头上。一下、两下、三下……

“吼呜——”黑狼鸟大吼一声，连退几步，痛苦地趴在杂草中，渐渐地闭上了眼睛。YE在一旁看得呆了。我甩甩我那银色的长发，“呼”地喘了一口气。YE在黑狼鸟身上挖到了许多素材，我们走出了丛林。

六 白色灵兽·上

干掉黑狼鸟后，我们歇了两天。

趴在床上，感到很没意思。这一身的黑狼装，现在就只是为我睡觉用的枕头。“真没劲，哎。”我叹了一口气“5mwt！！——”一声大吼，把我吓得滚到床下。我从装备里拿出一块石头，一下子扔了出去。“我要睡觉！”我爬上床，闭上了眼睛。“天呀！”YE捂着头进来了。“你不想打猎了！”“我也没什么能够我玩玩呀！”YE把石头放在我手上，激动地说：“猎物来啦！雪山中出现了一只大麒麟，据说从来也没有这么大的麒麟啊！如果你愿意，可以造一把优秀的单手剑……哎，对了，你不是有黑狼单双手剑吗？借我单手剑，你用你最擅长的双手剑！”我可乐了，这巨大麒麟可是百年不遇的啊。我一下蹦下床，将黑狼单手剑交给YE，自己背上黑狼双手剑，冲向雪山，“等等！你还没带砥石吧！”“带了！”说着说着，我们就进了雪山。

“哎，看！那只麒麟，多大！打上一只，就能得不得了的宝贝呀！”YE举着望远镜，在雪山后面的一块大岩石后面，激动地说。我拔出双刀，用砥石慢慢磨尖。“看吧！这精湛的技术！”我冲到麒麟的尾巴处，一阵乱舞。麒麟发现了我们，它白银的角向上一顶，天空中瞬间闪了八个光球，放出电来将我麻痹了。“啊……”YE冲到麒麟前面，跳起，重斩。没想到它被砍了一刀后，向YE冲了过来，用角狠狠地顶了YE一下，YE趴在地上，立刻跳起，疯狂六连斩切它的腿。我也拔刀攻击它的后腿。“呀！”我出来会心攻击，麒麟重重地摔在地上，我趁机鬼人化，不断乱舞。它挣扎着站起来，角上围绕着光环。看来，它已经被激怒了。

七 白色灵兽·下

“呀！”我又一个乱舞过去，刀刀命中，麒麟似乎被刺激了，又冲了过来！我还来不及收刀，就又被角顶飞了，掉到一块雪堆里。“好——冷~~啊ORZ”我快被冻僵了。隐约中传来几声刀声，还有不断的几声惨叫。YE“嗖”的

游戏单间

请问八房是男是女，认真回答哦！
男，14岁，上海市虹桥路996弄101号，QQ850113202
上海 陈琦玮 交友

一声，飞到我身旁。他已经中度麻痹了。我从他包里取出大回复给他吃下，拔出双刀，冲了上去。三次回避后，乱舞。一波又一波的红光，加上特殊攻击的补正和斩味+1麒麟前腿倒在地上，又一次摔倒了。我上前再次乱舞，在它站起来的那一瞬间，YE重重的一击跳跃斩，正中头部最薄弱的部分。麒麟的头部顿时鲜血淋淋。它向钱冲了过去，可是任何攻击都没有用。它角部的光亮越来越暗。它吐了口黑血，腿抖着，支撑不住了，摔倒在地上，角上再也没有光了。

八 出现分歧

出完麒麟之后，体型大金冠也拿到了。对于这个金冠来说，无疑是一个骄傲。我把单双手剑放回去，背上了我最心爱的太刀，望着蓝天。“喵~请问有人在吗喵？”我转头一看，是一只厨师猫，手里握着刀叉，背上背着锅勺，一看厨师服，嘴里咽着不知是谁做的一根土豆丝。它挣扎着把土豆丝吃下，高兴地说：“你好！主人！”“哎等会儿！谁是你的主人啊？”我拿出了一块烤肉G给它。它感激地咬着肉，边咬边说：“哎主人喵，你忘了吗喵，这刀叉喵，还有这铁锅喵，不都是您给我的吗喵。您让我出去冒险喵，有到我自己杀死白速龙王喵”“哦…我想起来了，你是不是X？”猫拿出铁锅，兴奋地说：“您终于想起来了！对了，YE还好吗？”我又喂给它一块肉，X吃完，打了个响亮的饱嗝。“YE……他还不错，天天抱着那只电吉他，不停地唱。”“说得好！YE背着笛子进来了。”“小X！你终于回来了！”YE抱起X，“这些，你还拿着呐！”X在YE怀里作幸福感，然后跳下来，说：“这些年我已经用他们学会了做菜，我要去做饭，半个小时后来吃！”说完将大铁锅举起来，冲进厨房。我拍拍YE的肩膀，说：“你还记得X腰间的闪光玉吗？没有光时就一闪一闪的。”“哦对了，X回来了，由我来照顾它！”YE眉头一皱说：“我还要照顾它呢！”“你不行，你总烤不熟肉，怎么喂X？”我半睁着眼，说。“你还猎不到猛犸呢！没生肉你怎么烤？”YE踢着脚下的石头，说“你！”我咬牙切齿。“饭做好了！”X出了厨房，说。

开饭了，我扒开千年蟹，一口吞下，YE将巨大肉转了一圈，吃个干净。“别吃这么快呀喵！给我留点儿喵！”X上前将食物吃了个遍。捂着肚子。“你想让谁当你的主人？就一个！”YE紧张地说。“这个喵……原来你们一直在争这个呀，喵怪不得呢喵。”X打了个饱嗝，跳下了桌子。“这样吧喵，我们来一场比赛吧喵。把烤肉器带着喵，还有热饮喵。”我们提起X瞬间，冲进了雪山。

九 激烈比赛

雪山八区，是一个比赛区，至少我这样认为。X换了一身，是随行猫的，它来组织比赛。

“第一场——射箭！”

我手拿轰龙弓上了场，YE拿的是雄火龙弓。

我紧紧盯着一只雪狮子，它来回地跑跳着，很不好射。凭着以前用断角魔王弓的经验，我拉起弓。一段、二段、三段、四段！离弦的箭“嗖”的一声冲向雪狮子，将它的筋骨尽断。它站起来，朝天一吼，痛苦地趴在地上。



YE瞄准了一只白速龙，蓄力2段，射！在白速龙刚发现他时，已被断成两截。“哼！”YE向我射了一箭。我躲了开，并暗中蓄力4段，射了出去。被X抓住。“不许刻意伤人！”X将箭用力折断。“这一场，YE胜！”我生气了，拉弓，向上一射。“天愿意谁中谁就中了吧！”我自言自语地说，突然头上一阵刺痛。“啊，正中红心！”X哈哈大笑。

十 危险降临

就这样，我们半开玩笑半认真地干了几场。“这可不是比赛呀！”我把黑狼刀和黑狼装装备上，YE也换上了行头。“走吧，离开雪山吧！”我笑着说。“轰——轰轰……”突然间大地颤抖，天崩地裂。头上飞过一个大黑影，一个非常巨大的飞龙种降了下来。“轰……龙！”X大叫，抓住了YE的腰，“你从小就这样。”YE颤抖着说。“不怕了！我手里有东西！”YE一看，什么也没有，“嘿！”我把轰龙重弩拿出。“

交友 河北 张玉成
我是猎人新秀，猎人们加我QQ吧。
男，17岁，河北省沧州市沧县捷地乡，QQ463359980

卡比大吸！”只见弩抖了两下，“突突突”地射出几只箭，直插轰龙头。“那是卡比大吸还是卡比大吐啊！”YE呆了。吐了一句。“轰”的一声，箭在轰龙头上爆炸。“嘀！还是火卡比大吸呀！”YE哈哈大笑。“是彻甲榴弹！别吐槽啦！”我转头一笑。在这缝隙，轰龙咆哮着冲过来。“啊！啊啊啊！”我连射几发彻甲榴弹，啊！没打出硬直！我收起枪，傲然挺立，“死，也要死的伟大！哪怕几十年后，只有为轰龙而死的壮士有我，也值了！”我自言自语地说，然后闭上了眼睛。“轰”地一声。

“啊咧？”

我睁开眼睛，看到趴下的可怜的小龙。头上还转着美妙的星星。“啊咧咧？”YE手捧狩猎笛，一阵自豪的表情。“你不知道彻甲榴弹有击晕的效果吗？行了，黑狼，冲吧！”我们疯狂地冲了过去，谁知轰龙也向我们爬了过来。

十一 轰龙之巢

我们停下了步伐，改为逃跑。“啊！啊！”我们马上就要被打中了！YE灵机一动，转过头去，抡了一下。“吼——”轰龙后退了几步，头摇了摇。“快——跑！”YE抓住我的手，没命地跑着。轰龙朝我们瞪了瞪眼，又冲了过来。“高周波曲！”YE灵机一动，吹起高周波曲，巨大的声音可以与轰龙匹敌。“吼呜——”轰龙有些受不了了，一转身飞向天空。“啊喵！X爬了过来。看我的铁锅如何锤击……”“嗖”的一声，轰龙飞过来，叼走了X．“X！X！”我们大喊，可轰龙已不见踪影。“轰龙！你不要敬酒不吃吃罚酒！要是这样，就休怪我们无理了”我们冲向轰龙飞去的方向。“啊，是个山洞！”YE指着洞口。“看我的！”我扔进去一个东西，里面顿时金光灿烂。“闪光玉！”“行了，冲啊！”YE冲进去了。“哎，等等！这样的洞应该是四面峭壁的啊！”不一会儿，就听到“啊——”的惨叫声……无语。

洞里很冷，而且很黑。我们摸黑前进着。“怎么好像有什么在看着我们呢？”YE奇怪地说着。“吼呜——”一个白色身影跃过。“啊，是电龙！”我俩异口同声地说。我拔出长刀，挥舞几下，只听一声吼叫，电龙掉坑里了。“真没气势。”我不屑地说。忽然，什么东西一盯，我俩冒了一身冷汗。“盯—”“什么东西啊！”YE抖着，舞起笛子。“吼！吼！吼！”大地一瞬间颤抖起来。“又……又是我们熟悉的…”又一身冷汗，“大地暴君——轰龙！”我俩赶紧进入警觉状态。“拔刀——气刃斩！”我一凝神，一念间，长刀飞舞起来，飘扬着红光，飞入轰龙身子。它抖了抖，身上溅上了龙之血。“吼——”又一物体呈完美抛物线落下。“又是轰龙！”我们嗓子都倒了，太可怕了。轰的一声，又一头凶猛的轰龙飞了下来。“轰龙之巢！”危急之时，一黑影飞过，三只轰龙连退几步，喘息起来。“连窝端你们！”一男子身着黄金甲，手拿黄金枪，对准轰龙脑部，一阵乱戳。“快走吧！轰龙巢太强了！”他又一戳，轰龙头上又出现了一条伤疤。“可恶！”X出现在我们面前，它在水中挣扎着。“呵喵，你们终于来了喵，救我喵！”X大声呼救着。

“我们不得不打了，上！”我拔出长刀，“突击！”YE又吹一首吸引曲，那人戳了几下，那头轰龙便趴下了。“吼！吼！”又两只轰龙飞落。“拼了！”我冲上去给另一头轰龙一重击。“咣”的一声，YE飞起一笛，轰龙应声倒地，但马上爬起，一爪子抓飞了YE，那人操起长枪，又戳了三下，轰龙怒了，一大吼，所有轰龙都爬过来了！“锁！”那人一顶，轰龙立刻晃了晃身子。“锁龙秘技！”我们异口同声地说。“气刃斩！气刃斩！气刃斩！”我连斩三下，封杀了小龙。“还有三只，加油啊！”YE眼泪哗哗地……

我们三人继续奋战，终于斩得只剩几只小龙。“歇会儿吧，那儿有个小洞！”我们钻进去，升起火，吃热饮。“喂，你叫什么？”我咳了咳说“我叫lian。”男士这么说着“交个朋友。”说罢我握了握他的手。“啊！”我被扎了。

“对不起啊。”lian笑笑。“轰龙手套上我特意加了雌火龙棘。”

说完往我嘴里搁了个什么。“行了，我们三个人冲上去给它一顿好揍！”lian冲了出去。“YE，冲啊！”我们从洞中蹿出。

突然，一阵闪光，亮得我们睁不开眼睛，后来轰龙便趴下了。“走吧！”我们就这样回到了家。

十二 黑龙传说·上

打完龙群，我累倒了，一睡不起，朦胧之中幻出父亲的面影。他严厉地对我说：“你只打了这些小东西，就不行了？没用！”“我也没有办法啊！”迷茫的我无助地说。“我要回来了”爸爸语音刚落，我便哈哈大笑起来“爸！十七年没

游戏单间

见了，你怎么样？”“崩龙解决了！”老爸也笑了，随后他又紧绷起脸来．“你不知道吗？我发现有一个黑影向我们推进了过来，已经到了修雷得城了，估计它下一个要袭击的目标是岩。加油吧，将他打倒！”啊，是黑影，能靠自己走到修雷得城的，就只有——黑龙！我吓得从床上掉下来。“啊，原来是梦啊！”我摸摸摔破的脸。“惨，睡觉也有噩梦。”我爬了起来，刚要去吃午饭，忽然，一阵地震，只听厨房里叮叮当当地，好像是东西砸碎的声音，X狼狈地爬了出来。它满身是灰，不过很兴奋。“我终于调配出了一瓶生命粉尘了喵！”它把一瓶混沌的什么东西放到我手里，“看，这是……”没等它说完，我便喝了下去。“啊！”浑身一阵抽动，手脚也麻了，脑里一片空白。“那是弓用的LV满级的麻痹瓶啊！你怎么能喝了！”X责怪我起来。啊，我受不了啦！我大叫一声，头发“刷”地竖了起来。“你……怒发冲冠…太……太可怕了！”X嗖地一声，没影了。没人救我……无念。

十三 黑龙传说·中

“轰！！！”

“什么声音？”

我爬起来，望了望四周。“我不是在家吗？”

“轰！”的一声，把我从床上震了下来。“摔死了！”迷迷糊糊的，趴在地上刚想睡着，只听“哇——哈！”一声，又是一阵爆炸，YE飞了进来，正好压在我身上，我不行了……YE把我扶起来，说“黑龙！来啦！”

“轰！！！”又一声，“家都要震塌了！去会会它！”我一拔刀，长长的狼刀挥来挥去。“冲啊！”我们叫出lian，冲向修雷得城。

天空异常阴暗，什么也看不见，地也一颤一颤的。突然，一巨物飞下空，降在地上，急速向我们冲来。“黑龙！”lian冲了过去，被它一碰，就飞在了空中。

“闪！”一球飞过，突然一亮，可黑龙嘛事没有。“啊咧？”YE惊呆了，一瞅，黑龙正好转了个身，是一点事儿也没有，它疯狂地向我们冲来，如蛇一般将YE顶飞了。“拔刀气刃斩！”三连气刃飞过，砍在他的腿上，可黑龙照样甩了个身，长长的尾巴把我扫进城里。望着远去的轰龙，我真是一点儿办法都没有了，不想黑龙突然转身，飞上高空，直直向我们冲来……

十四 黑龙传说·下

“看我的！”lian冲了过去，刺了黑龙一枪，可是根本挡不住黑龙的行进速度，只是得到了黑龙坚硬的一尾，再次趴在地上。“lian！”YE急了，赶紧架起笛子，演奏起惊天动地般的回复曲，震耳欲聋的声音使笛子放出绿色光波，身上每一块伤都奇迹般愈合，“冲啊！”我也冲上去，一顿狂敲乱打，“叮叮当当”几声，钝钝的太刀碰到黑龙黑炭一样的鳞上，一瞬间，太刀上裂了一条缝，随即渐渐裂开了。我望着断裂的太刀呆了。“祖传的太刀怎么突然如此易断？”黑龙在我还没有回过神来的瞬间，给了我致命的一击！

“啊！”

我醒过来，发现自己躺在自家的床上。YE和lian走过来，“怎么样？”lian笑着说。“嗯，还行。”我支支吾吾地说。“黑龙呢？”“援军把他收拾了。幸亏有我们挺过去了。”YE把一张支票放在桌自上。“现在该我们想想以后怎么办了。”“是这样啊。”我望向窗外，此时正是夕阳时段，火红的太阳占据了天空。“当然是继续狩猎了！”

几年过去了，我已过而立之年，但是我们还在几个狩猎的场所猎龙，只不过龙的强度又上了一层。现在的我，没有了小时候的天真，而是去努力拼搏。在一头头飞龙倒在我们脚下时，我又想起当时的那一刻。

“当然是继续狩猎了！”

现在，我除了YE和lian，还有一个同伴。

他就是老爸。

我们四人走上森丘，望着夕阳，心中有无限的憧憬。

我们永远不会停止狩猎！

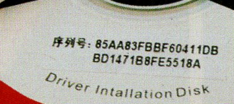
我们的野心永远不会消失！

我们会用尽全力！　　　　（全文完）



交友 辽宁 严喜澍
三国无双太像MHP2G了，只不过收集要素不是很多。
男，14岁，辽宁省沈阳市和平区振兴街，QQ8576668220

MENGZONE 盟区专栏



如何让自己的小P无线上网浏览网页

众所周知，PSP机器上自带了WIFI收发器，只要PSP的周边有无线信号，你的小P就可以无线上网浏览网页、下载游戏任务、看在线电影、开网络QQ等等。而盟区战卡所带的两种功能，一种是用来PSP远程游戏对战，一种是用来制造一个方圆十几米范围内的无线网信号区域，让你的PSP实现无线上网。那么今天我们就主要针对在家中，当只有一台能上互联网的电脑、一块盟区战卡、以及一部PSP机器的时候，该如何实现PSP无线上网的多种功能。

请注意：今天要讲的是ADSL拨号用户如何设置盟区战卡给PSP无线上网，拨号用户需要登陆一个拨号程序，例如ADSL、宽带连接、星空急速等，如果您家是这种情况的，请继续往下看。（我们下期还将介绍校园网、局域网等网络环境的设置）

（一）PC端的设置：

准备工作：关防火墙和杀毒软件，如：360安全卫士、arp防火墙、瑞星、卡巴斯基、上网助手等等，务必关闭，否则获取IP地址超时，另外把你的卡插在电脑的后端USB口，前端供电不足，影响信号。

1.买回来的盟区战卡插在电脑USB口上，首先安装好战卡的驱动程序，安装后在桌面会出现这个图标。

2.控制面板—网络连接—本地连接—右键—属性—常规—Internet协议—属性

填写IP：192.168.1.2

子网掩码:255.255.255.0

网关:192.168.1.1

其余不填

3.控制面板—网络连接“adsl”或“宽带连接”图标—右键属性—高级—把“允许其他用户通过此网络连接选项”勾上，然后在下拉菜单里面选择盟卡(一般是无线网络连接)，最后点确定。

4.控制面板 – 网络连接 – 盟卡（图标上有可能有个叉子，别管他，继续往下看） – 右键属性 – 常规 – Internet协议 – 属性 – 填写

IP：192.168.0.1

子网掩码 255.255.255.0

网关：不填

DNS：不填

4. 双击桌面“盟区战卡控制台”图标，把右上角的模式改为 “PSP上网模式”。

（二）PSP端的网络设置

选网络设定→基础模式→创建新连接→选择检测，PSP会自动检测附近的无线网络→选择检测到的一个无限网络，如wlan_ap →选择 “无线LAN安全设定WLAN Security Setting” → 选“没有”→地址设定Address Settings 一般选择简易Easy→自动获得Automatic自动分配IP地址→之后保存，连接测试， 如果显示成功Succeeded就表示PSP已经成功通过路由器连接到到internet了，恭喜恭喜。打开浏览器，输入网站地址，开始上网！

如果出现了获取IP地址失败的情况，那么在地址设定Address Settings 这一步请选择订制模式，按照下面的填写到PSP里：

IP地址： 192.168.0.2

子网掩码： 255.255.255.0

默认路由器(网关)：192.168.0.1

DNS服务器：

1、XP用户：电脑开始菜单– 运行– 输入cmd，在黑屏里输入ipconfig –all ，之后出来一大堆的数字，找到dns的2行数字填写到psp里面

2、Vista用户：双击宽带连接–高级–详细信息–里面 有dns数字。

几个需要注意的地方：

1、请打开psp的网络设定，进入ad hoc模式，然后选择自动模式（默认就是自动，除非自己手滑修改了设置）。

2、PSP上网时如果出现 "发生连接错误，无法建立于该接入点的连接" 这样的提示，请首先确认你的PSP连接的无线名称是否和盟卡无线名称一致，默认是WLAN_AP。如果不一致请按照下面的教程重新建立连接。

3、如果PSP系统是3.71，并且上网失败的话，请升级PSP操作系统,这个版本的系统上网不太稳定。

4、如果设置过程中PSP提示“000000001”错误,那么很不幸，你的PSP有硬伤，拿去修理一下吧。

5、注意：不要使用安全卫士360进行系统漏洞修复,那个软件修复有问题，会把很多正常的后台数据出口给封死，直接结果就是PSP无法上网。提示文字是“发生连接错误，无法建立于该接入点的连接”。目前已知的解决办法只有重做系统。

PSP3000，快点破解吧！
男，18岁，河北省承德市小佟沟物资局家属楼，QQ307422572 河北 魏凡捷 交换

ラストバレット
LAST BULLET

NDS
最后的子弹
AVG ●Furyu●2009年4月23日 ●1人/4980日元●1024Mbit

文/一狼

拿起手中的枪，守护身边的人们

序曲overture

一年一度的校园祭终于开始了，花梨和智子约好时间一起在学校内参观。而智子却瞒着花梨把大贵也约来了，大贵是花梨的男朋友，自从高中毕业就一直没有联系。花梨因为和大贵不是在一个大学里就学，所以也没有机会互相约见。

在校园祭的活动上有着各种校友们举办的活动和小商店等，这里能见到许多平常里不常见的东西。花梨与智子在校园祭上遇见了校友铃木。铃木在这次校园祭上开了一个打靶的商店，顾客可以免费获得自己打中的物品。而铃木有所不知，花梨自从年幼时就和妈妈一起每天练习打靶，只要是经营打靶商店的店家，见到花梨都会畏惧三分。铃木得知以后当然是大吃一惊，非要见识一下花梨的手艺。于是花梨便恭敬不如从命，拿起了气枪准备射击。



任务1-1 射的

狙击任务：狙击掌机
时间限制：60秒
子弹数量：3
成功条件：命中掌机
失败条件：弹药耗尽/时间结束前仍没有击中。
S级要求：12秒内（剩余时间最少48秒）命中掌机（开始镜头的左侧不远处）和最上面的两个大型目标（熊，以及熊左边的不知名物体）
任务要点：可以用触摸笔来移动瞄准范围，用L键或者R键开枪。方向十字键也可以移动准星，按住B键不放再用十字键移动准星时，移动速度会提高。本次的任务要狙击新型掌机，一共有3发子弹，也可以打一些其他的物品。大型目标的话，必须狙击上部才能把目标打翻。

铃木见识到花梨的射击能力之后也非常吃惊，自己摆放到自以为没人能够打中的位置却被花梨给轻松拿下。从三人之后的谈话中得知花梨年幼丧母，自己的妈妈原本是美国国籍。花梨的爸爸早年在各国出差的时候，认识了花梨

交友 海南 徐远达
寄了两次回函都没中……绝望了！
男，17岁，海南省琼海市，QQ：546871275



的妈妈。但是花梨的爸爸也已经不在了，据说是早年一次车祸中行踪不明。但是花梨自己还坚信爸爸还活着，一定会能再见面的。不久大贵终于到了，智子和铃木也非常识趣的找个借口离开，给花梨和大贵两人独自交流的机会。

花梨与大贵来到了大学内的一家咖啡店，两人聊起了以前的往事。花梨和大贵是在高中时代认识的，那时大贵所了解到的花梨还是个爱哭的胆小鬼。就在花梨的爸爸失踪之后，大贵就转校到了花梨的学校，并和花梨做了同桌。此时智子打来电话，说马上到咖啡店和大家一起会和。此时大贵看见花梨手机上的挂饰，正是自己早年送给花梨的那个，花梨一直使用到现在。当时大贵经常抚慰花梨受伤的心灵，在失去爸爸之后，大贵成了经常陪花梨一起聊天的人。大贵送给花梨的一个手机挂饰，直到现在花梨仍在随身使用。不久智子和铃木也来了，大家决定一起去看电影，用来结束校园祭最后的时光。

结束了一天的欢乐时光，晚上智子又给花梨打来电话。花梨从智子说话的语气听出，今天肯定与铃木发生了什么事情。正当花梨打算斥责铃木是不是对智子做出过分的事情时，智子却阻止了花梨，说并没有什么，只不过是今天一整天两人都在一起，产生了一些莫名奇妙的感觉而已。花梨心里也理解智子的心思，只不过感情还是要慢慢的培养，并安慰智子说铃木比较迟钝，对感情这方面不算太敏感，今天在电影院里也一直是在关注电影的剧情，演到伤感之处铃木还嚎啕大哭，让智子别太在意，随着感觉慢慢发展。智子最后也向花梨道谢，互相在电话中道别晚安。

第二天放学后，铃木与花梨相遇，聊起了昨天愉快的校园祭会议以及学业方面的问题。花梨似乎对外语方面比较头疼，即使自己的妈妈是美国国籍。不过智子仍未放学，还有别的课程要耽误一些时间。花梨和铃木打算到旁边的咖啡店吃点东西，顺便等智子。但是，两人刚走不远就遇到了花梨的老师佐久间，佐久间对花梨说自己前天写的报告还有地方需要修改，让花梨跟他去研究室去一下。花梨对老师提出能否改日，而老师却说这个报告本身就已经过期了，今天能给花梨最后的修改机会已经是最大的宽容了。无奈，花梨只好怏怏的跟着老师走了。铃木对花梨说，自己会向智子解释清楚的，让花梨先去忙自己的事情。

跟着老师来到秘密研究室之后，佐久间却对花梨说自己是来传达花梨的爸爸的指示的。花梨对此十分惊讶，询问佐久间和爸爸的关系。佐久间说花梨的爸爸是自己的上司，属于一个日本政府的秘密组织V.S.，专门负责收集对抗国际犯罪组织的情报。而花梨却对佐久间的话产生了质疑，认定自己的爸爸只是一个普通的银行职员。而佐久间却坚持自己的说法，并让花梨如果不信的话可以现在和自己去政府机关确认一下，并向花梨出示了一个可以直接和首相见面的证件。花梨不得不相信眼前的事实，不



敢相信自己的爸爸是从事这么危险活动的组织成员。而佐久间做出解释，花梨的爸爸只是组织的所属成员，并没有投身过多的危险活动，而且现在一直活着。花梨着急的想去见自己的爸爸，但是佐久间说现在还不是时候，需要等待一段时间。花梨一下子听了这么多让人摸不着头脑的话语，现在已经陷入了一片混乱。佐久间交给花梨一把狙击枪，说这是花梨的爸爸敬一郎要他交给花梨的东西。并且从现在开始花梨已经加入了这个组织，并交给了花梨一张有日本首相签字的证件。

原本佐久间向和花梨再多聊一会，但是此时却接到了紧急电话。说是大学内现在侵入了敌人，需要花梨用狙击枪去对付这些敌人，而且敌人恐怕没有料到学校内会有人持枪对峙，

这是个绝好的机会。花梨抱怨说为什么老师自己不去，老师说只有花梨拥有使用这把枪的权利，枪上还有着花梨父母的留言。佐久间从事的这个秘密组织虽然可以拥有枪械，但是却没有杀人的权利，他们所要做的就是狙击敌人的手枪，让敌人失去战斗能力，出发点是基于保护。但是他们所面对的敌人都是杀人如麻的犯罪组织成员，很有可能会丧失自己的性命。所以这场突如其来的事件也是对花梨的一大考验。

任务1-2 大学校舍里

狙击任务：狙击武装分子的手枪
时间限制：30秒
子弹数量：2
成功条件：命中手枪
失败条件：弹药耗尽/敌人逃出狙击有效区域/打到敌人的身体
S级要求：5秒内一次命中手枪
任务要点：游戏中第一次实际狙击任务。敌人会从楼下经过，只要瞄准敌人手中的武器并击落即可。注意如果耽搁的时间太长，敌人就会走出画面以外。

成功的狙击完目标，花梨和老师一起去追赶敌人，并试图询问出对方的目标以及受谁指使。但是已经晚了一步，对方的同伴不知从何处已经结果了他的性命。花梨跟着老师来到秘密研究室。此时的花梨已经冷静了下来，老师拿出敬一郎特地准备的茶水招待花梨，之后便详细的告诉花梨整个事情的原委。原来花梨的爸爸敬一郎隶属于日本V.S.秘密组织，而花梨的妈妈则隶属于FBI国际情报局，两人认识之后便带动了日本和国际情报局之间的合作。在一次偶然的事件中，敬一郎得到了犯罪组织的秘密情报，但是这个情报被加密，短期内无法破解出来，无法给犯罪组织直接定罪。而犯罪组织已经得知了敬一郎拿走情报的事实，于是制



造了事故企图杀害敬一郎。敬一郎出车祸之后，捡回了一条性命，拼死带着情报隐居在其他地方，在完全粉碎犯罪组织之前，敬一郎无法回到自己家里，也无法出现在花梨面前。花梨听了这么多事情，头脑已经十分昏沉了。老师说今后自己就是花梨的上司，让花梨一切的任务都要听出自己的安排。

花梨回到了自己家中，见到了常年以来照顾自己的爷爷。爷爷负责花梨的食宿等一切家务，但花梨也不知道爷爷是否知道爸爸和妈妈的事情。经过一番会议，花梨想起自己的父母以前经常一起出差，而他们又不是在同一家公司工作，说明今天老师说的事情可能的确属实。花梨今天遇到了这么多事情，躺在床上很快就进入了梦想。

难得的周末，花梨也睡了一次懒觉。早上爷爷照例准备好了早点，正当花梨在考虑是否要向爷爷询问父母的事情时，爷爷却忽然开口，让花梨准备一下昨天的东西。花梨正在郁闷之时，一名持枪男子忽然闯入。爷爷不知从哪里拿出一把手枪，击落了男子手中的枪械。爷爷让男子识相的话赶快走，否则又会被同伴干掉。男子临走说了一句自己去叫同伴帮忙就走了。爷爷意识到敌人肯定还会再来，便询问花梨有没有什么重要的人需要打电话联系。花梨忽然想起昨天老师留下的电话号码，便给老师通了电话，告诉了他自己现在的情况。老师自己也没想到敌人这么快就开始活动了，于是让花梨先保持镇定，马上派人前来支援。而爷爷也指挥花梨上了二楼的走廊，让花梨狙击掉敌人的无线电装置，中断敌人的通讯，防止更多敌人前来包围。

任务1-3 响家前道路

狙击任务：狙击指挥官的无线对讲机
时间限制：60秒
子弹数量：2
成功条件：命中无线对讲机
失败条件：弹药耗尽/时间耗尽/打到敌人身体
S级要求：12秒内一次命中对讲机
任务要点：本关开始可以开启“集中”模式，按下X键即可集中精神，无事暴雨、打雷等天气的影响，同时狙击准星的摇晃程度也可以得到抑制。

击退敌人之后，老师不久也来到了花梨的家里。目前外面的敌人已经全部清理完了，附

交友 陕西 杨政
游戏、数码我都爱。支持任天堂和NOKIA的朋友们请来切磋。
男，15岁，陕西省西安市新城区康禾路。

近暂时是安全的，老师也安排了其他人手负责保护花梨家的安全。之后爷爷招待老师和花梨一起谈话，花梨得知爷爷也是V.S.的一员，和老师以前就认识，所以让花梨不要对老师说的话产生质疑。而花梨现在也是V.S.的成员了，爷爷和老师的任务就是要保护花梨的安全，直到花梨和敬一郎相见为止。在此期间花梨要不断的锻炼自己，增加战斗经验，自己要和爸爸见面之前，也许还有经过很多战斗才行。

探求者 sekker

又是一个寻常的日子，花梨和智子今天是茶艺课。日本的茶艺方面很有讲究，不仅需要沏茶者身着和服，而且还要注意沏茶的动作和火候等等。不过花梨似乎还是不习惯穿和服，跪坐的时候好像把脚给扭了。正当花梨努力学习茶艺的时候，佐久间老师却突然出现在华丽和智子面前。据说是花梨的爷爷病危，需要花梨赶快去一趟。没办法，花梨连和服都没来得及换就拖着扭伤还没痊愈的双脚和佐久间一起离开了学校。

佐久间带着花梨来到了飞机场，看来爷爷病危的确只是一个借口而已。花梨这次的任务是要保护V.S.组织的人平安从飞机上降落。根据可靠情报，犯罪组织Freedom似乎已经盯上了这一班飞机上的V.S.组织成员。花梨要在高处进行狙击，击落FREEDOM成员手中的武器，保护V.S.组织成员的生命安全。

任务2-1 滑走路

狙击任务：守护V.S.组织的同志

时间限制：25秒

子弹数量：2

成功条件：命中FREEDOM成员的武器

失败条件：弹药耗尽/V.S.干部被袭击/打到他人（包括敌人）的身体

S级要求：9秒内一次命中敌人的手枪

任务要点：本关的任务是要狙击机场上埋伏的敌人，敌人穿着一身防暴服，只要发现了敌人即可狙击。注意如果耽搁时间太长，敌人也会主动出击。

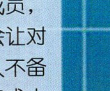
完成了任务之后，花梨回到了家里，忽然接到了大贵的电话。自从上次校园祭之后就再也没和大贵练习，这一段时间内也发生了很多事情。两个人在电话里互相安慰，互相鼓励，并约定下个月的长假中一起出去玩。花梨不禁



联想到自己以前的往事，花梨的妈妈去世的时候，大贵也经常安抚花梨那受伤的心灵，并许下了自己的诺言，今后会永远保护花梨……

第二天一放学，花梨就急急忙忙的离开了教室。路上遇到了智子，智子询问花梨到底去哪，原来花梨在业余时间接了兼职工作，今天要去铃木经营的一家快餐店打工。智子听说是铃木开的店，表示下次有机会也要去看看。花梨当然允诺，但是时间有限，便着急先走了一步。

和铃木见面之后，花梨也换上了快餐店的工作服。话说铃木这家店生意还真的不错，高峰期间宾客络绎不绝。好不容易过了高峰期，正当花梨准备休息一下之时，又来了一位客人，并一次性点了许多食物，要求花梨负责送货。这位客人居然是花梨的老师佐久间。于是花梨又产生了不好的预感。花梨跟着老师一起来到一座大楼，从楼顶上坐上了直升机。虽然花梨小时候就有恐高症，但是在老师的命令下自己也不得不登上飞机。这次的任务是要狙击政府首脑大楼里的爆弹机关，由于上次FREEDOM的成员被抓获，对方提出要求V.S.组织释放成员，否则就炸了首脑大楼。V.S.组织当然不会让对方得逞，所以这次让花梨在高空中趁敌人不备破坏掉爆弹的启动机关，避免炸弹爆炸造成人员伤亡。



任务2-2 讲演会场

狙击任务：破坏起爆装置

时间限制：60秒

子弹数量：3

成功条件：破坏两个起爆装置

失败条件：弹药耗尽/炸弹爆炸/打到敌人的身体或箱子

S级要求：12秒内两个起爆装置都一次命中。

任务要点：本关的任务是要狙击两名敌人手中的起爆装置的开关，注意击倒一名敌人之后，另一名敌人也会迅速启动爆炸装置。

你知道最、最、最、最痛苦的事情是什么吗？是买了七年的书，书有了奖没了。
男，23岁，辽宁省沈阳市张士技术开发区，QQ：317606443 辽宁 孙崇航 交友

梨认识的，不过现在似乎不是叙旧的时间，先进行学术实践为主。学业结束之后，樱子和花梨谈起了往事，并夸奖花梨真的长大了不少，越来越像妈妈了。此时医院的报警铃声忽然响起，医院发生了紧急事态。樱子说自己去看看发生了什么事，并让花梨赶快躲到安全的地方。正当花梨一筹莫展之际，佐久间忽然穿着一身医生的白大衣出现在花梨的面前，看来这位老师真的是无所不能，可以乔装成任何身份的路人系列……



佐久间带着花梨来到一个病人的房间，躺在床上的病人都是V.S.组织的成员伪装的。佐久间简单的交代了一下这次的任务，FREEDOM组织的人得知V.S.组织的人在这个医院里养伤，并指派犯罪分子企图来挟持花梨作为人质。花梨的任务是要隔着窗户狙击对面大楼里的FREEDOM组织成员，保护疗伤的V.S.组织成员的生命安全。

任务2-3 病院

狙击任务：拯救被劫持的人质
时间限制：60秒
子弹数量：2
成功条件：击落敌人的手枪
失败条件：弹药耗尽/被敌人发现/打到敌人或人质的身体
S级要求：12秒内一次命中敌人的手枪
任务要点：本次的任务是要狙击医院走廊里徘徊的敌人，敌人就在对面的医疗室里。屋内有1名护士和2名患者，注意千万不要狙击到其他人。此外，这一个时间段对面的楼房受太阳光直射，房间内的视线不太好。如果狙击失败被对方有所察觉的话，人质也会变得不安全。

成功的完成了任务，花梨与佐久间一起去抓捕那名刺客。可是还是晚了一步，就在准备向刺客问话时，一命红衣神秘女子突然出现，一枪结果了那名刺客的性命，之后便匆匆而去。花梨再次亲眼目睹到有人被枪杀，再次陷入了悲痛之中。佐久间便开始安慰花梨，即使FREEDOM组织完全被摧毁，世界还是不会恢复永远的和平，只要犯罪势力仍然存在，就仍然会有人不断的被杀害。而V.S.组织也就是花梨所能做到的，就是最大可能的保护这些人不会受到伤害。 在花梨的努力下，已经挽救了不少人的性命了。

和智子回合之后，智子询问花梨为什么消失了这么长时间。同时樱子也出现，对大家解释道刚才有不法分子侵入了医院，现在已经交给警方去处理了。于是樱子继续给大家讲解医学上面的只是，花梨总算是回到了现实世界中的自己。

晚上，佐久间护送花梨回家。花梨知道自己现在已经被FREEDOM组织的人盯上了，随时可能有生命危险。但是花梨却一直挂念自己的爸爸，询问老师什么时候才能与爸爸见面。佐久间回答说目前证据的解析已经有了初步的成效，可以顺利开始解析工作了。但是花梨的爸爸现在还属于危险人物，如果被FREEDOM组织发现的话，对方很可能会直接杀死敬一郎并销毁证据，所以花梨想要和爸爸见面，还必须等待一段时间。

追迹者 chaser

早上花梨照例的享用着爷爷准备好的早餐粥，佐久间也在旁边品味着，并夸奖爷爷厨艺不错。过了好长时间花梨才忽然醒悟过来，为什么老师会出现在自己家里。仔细观察一下，老师的餐具、居家服、鞋子等已经全部准备妥当了。原来从昨天晚上开始，老师就搬家到花梨家来住了，原因是花梨现在已经被FREEDOM组织的人盯上，老师必须24小时负责花梨的安



交友 上海 汪含之 喜欢牧场物语和口袋妖怪的与我联系吧！
女，16岁，上海市宝山区泗塘村。

全。花梨得知以后当然是一百个不同意，自己怎么能和别的男子同居，如果被大贵知道了该怎么交代……

早上就发生了这么多事情，花梨今天上课全然集中不了精神。下课后，智子询问花梨是不是感冒了，早上上课的时候脸色一会红，一会紫的。花梨赶忙推脱说没什么，只是在考虑一些事情。智子说一定是和大贵约会的事情吧，两人约好放学后一起去涩谷买衣服，准备和大贵的约会。



涩谷这里真是热闹，服装店里各种衣服都有，智子为花梨挑选了几件合适的衣服，花梨也感觉非常喜欢。两个人在涩谷转了一天，各自都买了不少东西，也实在累得不行了，花梨提出要请智子去喝咖啡，作为今天陪自己逛街的感谢。智子当然非常高兴，转身寻找附近合适的餐饮店。忽然花梨觉得被人打了一下脑袋，就昏了过去。智子转身再看花梨时，花梨已经不见了踪影……



等到花梨醒来之时，发现自己已经被上次枪杀刺客的红衣女子绑架。女子威胁花梨别动，跟自己的人老实走。花梨当然不会就范，并拼命的呼救。女子说附近都是自己的人，呼救是没用的。此时佐久间突然出现，厉声斥责让红衣女子放人。红衣女子当然不会轻易放人，并认出了佐久间的身份，还嘲笑佐久间这个保镖不负责。佐久间只好使出色诱之计（……），让红衣女子大意，之后花梨迅速跟着老师一起逃走……

佐久间带着花梨躲到了涩谷最大的柏青哥商店，并要向花梨展现自己惊人的赌博技艺。花梨当然对这些不太感兴趣，要求佐久间带他去上层，离开1楼的赌博场。俩人到达柏青哥大楼楼顶的时候，发现自己已经被上空的飞行机监视，很可能会有其他FREEDOM组织的人来追杀他们。此时老师给花梨下令，让花梨狙击掉上空直升机上敌人的望远镜。

任务3-1 涩谷上空

狙击任务：破坏敌人的望远镜

时间限制：60秒

子弹数量：3

成功条件：破坏敌人的望远镜（两个）

失败条件：弹药耗尽/被敌人发现/打到敌人的身体

S级要求：12秒内完成任务，两个人的望远镜都一次命中

任务要点：本次的狙击目标是飞机上的两个监视我方的敌人，玩家需要狙击敌人手中持有的望远镜。但是由于间隔距离太远，而且飞机在空中处于飞行状态，狙击的准星摇晃的非常厉害。如果狙击失败让敌人发现了我方的位置将会非常不利，所以一定要在短时间内狙击掉两名敌人手中的望远镜。

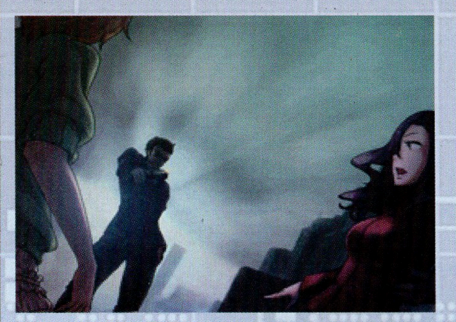
成功的狙击掉了敌人的望远镜，这样就脱离敌人的监视了。而且涩谷这里人群繁多，敌人想再次发现花梨和佐久间应该没有多大可能性。所以这次基本上是安全了。花梨便向佐久间寻味老师如何知道自己被绑架的。原来佐久间一直在跟踪花梨，甚至连花梨和智子买衣服的时候佐久间也在旁边暗中监视。花梨感到非常委屈，便对老师说自己和大贵约会的时候可千万不要在后面跟踪……

约会的时间很快就到了，早上起来花梨就十分激动，和大贵认识这么长时间以来还是第一次能够和大贵单独一起接触。不久接到了大贵的电话，说是今天动物园突然关门了，只好临时把约会地点改到水族馆。花梨原本担心今天的约会是不是会改天，后来又听说可以去水族馆，便又打起了精神。和大贵越好见面时间以后，花梨便赶紧换衣服……

花梨早早的来到了约会地点，看了看时间

攻略研究

以这一期出版来算，还有24天，加油！各位初三学子。考好上盟区，狩猎翔武！！
男，15岁，合肥外贾二生活区，QQ：305916997 安徽 周启明 交友



还早，心想是不是今天太激动了。不一会大贵也来了，觉得花梨今天穿的衣服特别好看，花梨心里也特别高兴，必须要感谢智子为自己精心挑选。花梨和大贵在水族馆参观之后，大贵提议到楼上的游乐场去玩。原来这家水族馆楼上就是游乐场，花梨这次一下玩了两个地方，非常高兴。不过，女孩子总是胆小的，大贵执意要去鬼屋冒险，花梨虽然一百个不愿意，但是也无法拒绝大贵。两人进入鬼屋之后，这里非常暗，什么也看不见。突然间整个游乐场停电了，鬼屋里一片漆黑，大贵和花梨就这么失散了。花梨感觉黑暗中有人拉着自己往另一个地方跑，自己被带到了一个单独的房间，此时灯忽然打开了，花梨看见眼前站着一个幽灵，吓的连呼救命。结果那个幽灵却说话了，原来是佐久间假扮的。佐久间为了混进这里包围花梨的安全，不得不装扮成鬼屋员工的打扮。真是用心良苦……接着，佐久间继续向花梨交代这次的任务，游乐场里混进了敌人，准备在这里抓走花梨，现在花梨需要在暗处狙击敌人的手枪，令敌人失去战斗能力。

任务3-2 お化け屋敷

狙击任务： 鬼屋防御战

时间限制： 60秒

子弹数量： 3

成功条件： 击落敌人的手枪

失败条件： 弹药耗尽/被敌人攻击/打到敌人的身体

S级要求： 12秒内完成任务，两个人的手枪都一次命中

任务要点： 本次的任务是要狙击在鬼屋内企图抓走花梨的FREEDOM成员。因为这次和敌人的相隔距离非常近，所以一定要尽快完成任务。此外，在鬼屋内可能还有其他敌人存在，发现新的敌人时一定要马上应对。

平安从鬼屋里出来之后，整个游乐场已经采取了警戒措施。正在花梨和佐久间谈话之时，两人忽然发现远处的大贵正在为找不到自己而着急。花梨赶忙向大贵打招呼，并告诉大贵自己是被鬼屋的工作人员（佐久间泪目……）救出来的。看到花梨平安无事，大贵也就放心了，于是便邀请花梨去旁边的咖啡馆喝点茶整理整理心情。

忙碌了一天，总算有了单独和大贵相处的机会，两个人聊起了以前的往事。不过似乎双方都为今天没能去成动物园而感到遗憾，并约定下次连休的时候一定要去动物园玩一玩。临走时，大贵还点了一份蛋糕。花梨记得大贵本人并不喜欢吃蛋糕的，询问后得知，原来是为了带给大贵的妈妈吃。大贵的父母也早年离婚，大贵一直和妈妈一起长大，据大贵所述，自己小时候要不是因为大贵妈妈的家里接济，两人



差点饿死街头……不过在花梨看来，大贵的家里是像迷宫一样的豪宅，一点也不像需要别人接济的样子……

难得今天铃木邀请花梨和智子参加cosplay，而且还非要让花梨和智子穿上铃木特别准备的衣服。花梨自然是一百的不愿意，但是看在智子的面子上，自己也不好推辞。看来智子和铃木的关系已经进一步的发展了。

换完衣服之后，没想到铃木准备的是双胞胎豆腐天使的装束，花梨和智子两人换上衣服之后简直一模一样。原来铃木一直在创作自己的同人志，这次要进行一场签名售书活动，所以请花梨和智子来做cosplay吸引人气。花梨和智子往柜台旁边一站，果然吸引了不少游客的眼光，很快，铃木的柜台边络绎不绝，自己的作品也一本一本的卖了出去。

忙碌了整整一天，终于到了收尾阶段，书也卖的差不多了，智子提议花梨先休息一下，现在客人比较少，自己先顶着。花梨便欣然同

交友 广东 董裕丰
广州、中山、珠海的“猎友”请加我。
男，11岁，广东省珠海市建材市场，QQ：88606209

意，准备到远处的餐饮店喝杯饮料。等到花梨走后铃木才发现花梨连钱包、手机什么都没带，智子听了之后也想起花梨以前就是个经常忘带东西的人。没办法，智子只好亲自去跑一趟给花梨送去，让铃木在柜台边先照看生意。

这边正当花梨因为忘了带钱包和手机而烦恼时，远处忽然看见智子的身影。花梨知道一定是智子来给自己送钱包的，但是忽然间上次的那名红衣女子突然出现，并指挥手下挟持了智子。看来因为cosplay的缘故，敌人把智子和花梨弄混淆了。因为这是一场大型cosplay会场,所以即使公开场合下挟持人质游客也以为是在演戏。正在花梨着急之时，cos成高达的佐久间老师突然出现，并带领花梨来到大厅上层，给花梨下达了战斗指示。老师会从楼下接近敌人，花梨在楼上看准机会狙击掉敌人的武器，等到花梨这边成功之后老师就会冲上去保护智子的安全。

任务3-3 バザー会场

狙击任务：智子救出作战
时间限制：30秒
子弹数量：1
成功条件：击落敌人的手枪
失败条件：弹药耗尽/时间耗尽/打到来访者或敌人的身体
S级要求：5秒内一次命中敌人的手枪
任务要点：这次的任务是要狙击绑架智子的FREEDOM队员手中的枪支。本次的场景人数繁多，需要玩家确认敌人的位置，找到敌人所在位置再进行狙击就轻松多了。

佐久间平安的救出了智子，而神秘女郎看到花梨之后才明白是怎么回事，就在气急败坏之时，发现已经吸引了周围不少目光，看来这次的计划又要泡汤了。神秘女郎带着手下刚准备撤退，佐久间却上去阻拦，似乎要继续询问其他事情。不过敌人早已经有所准备，一名手下对着天花板开枪击落了巨大的广告牌，而此时智子非常不幸的被广告牌砸到……

可能是突如其来的事情太多，花梨昏迷了过去。等到花梨醒来时，发现自己已经在医院了。老师在旁边诉说整个事情的经过，花梨昏迷过后，大贵也及时赶到，看到智子有危险，大贵连忙召集人手帮忙移开了广告牌，此时救护车刚好赶到，于是大家赶快把智子和晕厥中的花梨送往附近的医院。目前智子已经没有了生命危险，只不过左腿骨折严重，短时间内恐怕无法行走了。为此花梨非常自责，都怪自己忘记带钱包而让智子蒙受这样的痛苦……都怪自己从小就有这种做事情丢三落四的坏毛病……



好不容易争取到了探望病人的机会，花梨也终于看到了平安的智子。虽然智子一再的安慰花梨，花梨还是觉得自己有责任，自己有过错。此时负责照顾智子的护士出现，原来就是先前俩人在医院实习时认识的樱子。既然有樱子来照看智子，花梨当然放心多了。花梨把智子的一切都托付给樱子了，让樱子无论如何要让智子早日康复。

在回家的路上，佐久间也一直鼓励着花梨。“无论发生任何事情，我永远都会在你的身边”佐久间老师的这句话不断的在花梨耳边回响，花梨总觉得这些话以前好像在哪里听过，却怎么也想不起来，只是觉得这番话听着有一种非常温暖的感觉。

同一时刻，花梨的爸爸敬一郎的分析工作也终于即将迎来尾声。只要最后的工作做完，敬一郎也就能和花梨见面了，也就能彻底粉碎FREEDOM组织的野心了，就能迎来世界的和平了。花梨的爸爸敬一郎又何尝不想尽早与花梨见面呢……

包围 surround

因为智子住院的事情，花梨整天都失魂落魄的。这一天都已经放学了，花梨还傻傻的坐在教室里，浑然不知道时间的流逝。要不是铃木提醒花梨下午没有课，花梨还会继续呆在教室里做功课呢。铃木看出花梨一定是为智子的事情而感到内疚，便提出要让花梨带他去医院探望智子，自己一个人去恐怕有些不方便。花梨当然欣然同意，先以探望的名义带铃木进去和智子见面，然后自己再以别的借口走开……

希望下期可以看到口袋妖怪的新剧场版的预告，谢谢！
女，15岁，湖北省黄石市颐阳路，QQ：353513045 湖北 吴晓蒙 交友

本来花梨想和智子见面的时候顺便给她补习最近的功课的，但是花梨丢三落四的毛病又犯了，路上才想起自己的笔记还在教室里没有拿。没办法，只好抛下铃木，自己回去拿笔记。结果，还是铃木一个人去了医院……

当花梨回到学校的时候，发现今天学校出奇的安静，一个人都没有。虽然下午没有课，但也不至于人去楼空吧。花梨顿时有一种不好的预感，想呼叫佐久间老师，但是老师这个贴身的保镖今天似乎有别的任务。突然一声熟悉的笑声传来，花梨转身发现了那名FREEDOM组织的红衣女子，看来这次花梨是完全的陷于不利了。女子要带走花梨，花梨百般不从，就在敌人准备动手强行把花梨抓走的时候，不知从何处传来枪声。红衣女子也惊讶原本已经安排妥当的局势怎么可能有其他人来干扰。同时花梨也听到一个陌生的声音让自己快跑。红衣女子当然不肯善罢甘休，马上指挥手下追赶花梨。

此时佐久间老师终于赶回来，原来老师在完成自己的任务之后，就朝着医院的方向去寻找花梨的踪迹。从铃木口中得知花梨回学校拿东西的时候，自己就预感到可能会有事情发生，于是赶忙回来了。老师带着花梨进入主教学楼内的走廊，外面FREEDOM的敌人正在四处寻找花梨的下落，此时老师又给花梨下达任务，让花梨狙击掉敌人手中的武器，从敌人的包围中打开一个突破口。

任务4-1 大学广场

狙击任务：打开突破口
时间限制：40秒
子弹数量：3
成功条件：击落敌人的对讲机和手枪（共三个目标）
失败条件：漏掉两人以上/被敌人攻击/打到敌人的身体
S级要求：15秒内三枪全中
任务要点：本次的狙击目标就是眼前的两名FREEDOM的队员，只要狙击他们手中的武器和通讯器即可。但是这次有暴雨天气，视线不好，而且与敌人的距离间隔较近，很快就会被发现。所以一定要在短时间内消灭全部敌人。

确保安全之后，花梨和老师赶快脱离FREEDOM人员的视线，准备先离开这座学校转移到安全的地方。花梨忽然想起来，自己被红衣女子抓住的时候，有人在暗地里帮助自己，并让自己逃跑，于是便问是不是老师做的。佐久间却说当时自己还没有发现花梨，可能是其他V.S.组织的成员做的。还没等到花梨多考虑，老师又发现了远处有敌人存在，两人连忙躲到一个草丛里。此时老师又给花梨下达命令，让花梨狙击敌人的对讲机和手枪，防止敌人叫来增援。而老师则朝敌人身边前进，等花梨这边狙击成功就去制服敌人。

任务4-1 大学里门

狙击任务：掩护司
时间限制：30秒
子弹数量：2
成功条件：击落敌人的对讲机
失败条件：弹药耗尽/司被敌人攻击/打到司或敌人的身体
S级要求：6秒内一次命中对讲机
任务要点：这次狙击目标是门口的FREEDOM队员，本次同样有暴雨天气，视线不好，而且有杂草树枝等障碍物阻碍视线，影响狙击。

击倒敌人之后，花梨和老师刚准备离开学校，却在正门门口迎上了早已恭候多时的红衣女子。看来这次是无路可逃了，正当花梨他们束手无策之时，红衣女子的电话突然响起，而且从电话当中终于得知了红衣女子的真名——山田常子。电话的另一方似乎是山田的老板，老板听见花梨的声音之后说自己是敬一郎的朋友，由于要找敬一郎有重要的事情要办，所以不得不用花梨来做诱饵。花梨正在犹豫要不要和山田他们一起走时，敬一郎突然神秘的出现，吸引了山田及其手下的注意力。花梨终于见到了自己失散多年的爸爸，一时间激动的不知道该说什么。山田的主要目的就是为了抓走敬一郎，既然敬一郎亲自出马了，当然不会理会花梨和佐久间的事情。因此，花梨和佐久间得以



交友 江苏 俞杰宝 收购PSP游戏《CLANNAD》，最好是全新的，有意者请与我电话联系，13585316689。男，18岁，常州市武进区焦溪镇。



逃脱，而山田却带着手下追赶骑乘摩托车飞驰而去的敬一郎……

花梨回到家里，整理了一下自己的思绪。很多年都没见面的爸爸，突然出现在自己面前，自己一时难以接受，同时感觉爸爸有些陌生。花梨想和爸爸再多说说话，但是目前还没有机会。第二天早晨，佐久间老师也向花梨的爷爷诉说了昨天的事情，爷爷分析既然敬一郎亲自出马了，说明工作已经差不多到最后阶段了。而昨天学校的封禁事件，也实在是太离奇了，估计是FREEDOM以警方的名义发布的定时炸弹排除的警报……

难得今天又是休息日，佐久间今天也没有别的工作，花梨也没有学业。花梨正在着急今天应该怎么度过时，铃木打来电话。花梨猜测肯定是询问昨天去医院探病的事情，于是刚接电话就连忙道歉。好在铃木并没有责怪花梨，反而说昨天看望智子非常顺利，因此花梨也就



放心了。不过，铃木似乎有其他的事情要花梨去帮忙，原来铃木的快餐店今天由于人手不足，需要花梨去打工。花梨正对昨天的事情过意不去， 再加上下午刚好又没事，于是就欣然同意了。佐久间就秘密跟着花梨一起前往了铃木的快餐店。

这次铃木需要花梨帮忙下厨，花梨虽然第一次做，不过学的很快，基本上铃木很满意。忙碌了一天，傍晚时分临时有大客户订餐，让铃木送点快餐到八角银行。八角银行离铃木家的快餐店不远，而且就是敬一郎以前工作的地方。铃木说会给花梨加班费的，让花梨如论如何要帮忙把快餐送过去。花梨接到工作之后便朝八角银行走去，路上接到了佐久间老师的电话，老师担心花梨的安危，不愿意节外生枝，不过已经晚了，花梨的电话无故中断，估计又中了敌人的埋伏。

山田已经等待花梨多时，上次让敬一郎逃走，这次不得不又从花梨身上打主意。同时，山田的老板也终于现身，原来就是八角银行的社长原田。原田对花梨十分客气，表示并不会伤害她，只是想利用花梨引诱出敬一郎出来。正当花梨不知所措之时，敬一郎再次神秘的出现在大家面前。花梨再次见到自己的爸爸，而这次敬一郎十分镇定，表示愿意和原田他们走，但要求他们放过花梨。原田考虑了一下，量一个小女孩也不会惹出多少麻烦，于是就同意了。

当着敬一郎的面，山田放开了花梨，敬一郎也乖乖的和原田一起上了车。车飞驰而去，花梨正在呆望着爸爸远去的身影时，佐久间也及时赶来。得知敬一郎被抓走之后，佐久间瞬间找来一辆车，与花梨一起追赶过去。老师向花梨下令，一定要在敌人上高速公路之前用狙击枪极破敌人汽车的轮胎，否则一旦上了高速公路，恐怕就再也追不上敌人了。

任务4-2 高速道路1

狙击任务： 拖慢敌人的速度

时间限制： 60秒

子弹数量： 2

成功条件： 击中轿车轮胎

失败条件： 弹药耗尽/时间耗尽

S级要求： 12秒内一次命中轮胎

任务要点： 本次的狙击目标是抓走敬一郎的前方车辆，只要狙击到车辆的轮胎即可救出敬一郎。车辆在高速公路上面行驶，车体的摇晃程度比较大，难以瞄准。注意耽误时间长的话敌人就会从视线中消失，一定要尽快完成任务。

明明已经击中了汽车的轮胎，汽车却仍然继续行驶着。佐久间估计敌人使用的是军用防弹轮胎，现在恐怕已经追不上敬一郎他们了。而此时，明明已经被V.S.组织封锁的高速公路上忽然出现了大量摩托车，恐怕是FREEDOM的人

攻略研究

六月七日，带着希望，我高考啦！
男，19岁，江苏省东台市时堰中学，QQ：513663025 江苏 刘坚 交友

已经盯上了花梨他们。佐久间不得不更改作战计划，当前要以平安脱出为第一目标，敌人不会对敬一郎下手的，敌人还有大量的情报需要从敬一郎口中亲自询问。而就在佐久间和花梨逃走的过程中，后面有3名敌人骑乘摩托车已经紧跟了过来,花梨只好拿起狙击枪做好战斗准备。

任务4-2 高速道路2

狙击任务：阻止敌人追兵
时间限制：60秒
子弹数量：4
成功条件：击中至少两台摩托车后胎
失败条件：弹药耗尽/时间耗尽/漏掉两台以上/打倒后轮以外的部分
S级要求：12秒内三弹击中全部三台摩托车
任务要点：这次的狙击目标是追踪我方的3辆摩托车，注意只能狙击后轮。敌人的移动速度比较快，一定要把握好机会。

终于摆脱了敌人的追击，花梨和佐久间终于转移到了安全的地方。佐久间深刻考虑最近几天发生的事情,觉得很可能花梨身边有奸细,否则敌人不可能对我方的行动掌握的这么清楚。当然，怀疑只是怀疑，目前没有确凿的证据，再说花梨也不是个能察觉别人心机的性格。回到了铃木的快餐店，花梨刚想赔罪，铃木却先开了口，说是八角银行的人已经打来电话，说有一位难缠的大妈拉住花梨唠叨了很长时间……



回去的路上，佐久间向花梨透露了V.S.总部的位置。花梨当然想去总部看一看，这里居然聚集了各个经常活跃在电视上的政治人物，连花梨的爷爷也身在其中。从大家口中得知，敬一郎所掌握的FREEDOM组织的犯罪证据破解系统，现在已经全部完成了。只要敬一郎回来，系统就能启动，有了FREEDOM组织的罪证，就能把他们一网打尽。但是FREEDOM的犯罪证据早就被敬一郎藏在另外一个不易发现的地方。而且只有敬一郎本人才能找到。事到如今，敬一郎是关系到整个FREEDOM组织生死存亡的关键性人物。对方也不可能轻易杀害敬一郎，否则自己的一切就会前功尽弃。目前整个V.S.组织已经开始商讨敬一郎救助计划，并初步决定在后天开始实行，而花梨也是组织的实行者其中



一员。最后，大总统还亲自驾临，表示把整个国家的希望都委托到花梨他们身上了。花梨深感到自己肩负重任……

难得今天是决战前最后的休息日，花梨打算今天去外面好好的走一走，玩一玩，顺便见一见自己想见的人。首先花梨一大早就给大贵打了电话，说无论如何今天想约大贵出来见个面。大贵感觉到花梨似乎有话要对自己说，刚好今天也没事，于是就答应了。两人约在以前常光顾的一家咖啡馆。花梨想起最近发生的这么多事情，又想起明天的最后决战，或许自己今天就是和大贵最后一次见面了，因此今天必须要向大贵表白。但是在表白的时刻花梨的脑海里一瞬间居然想起了佐久间老师，花梨自己顿时感到了迷茫……

和大贵告别之后，花梨准备去医院看看智子，毕竟好长时间都没去了。来到医院，进入智子的病房，花梨看见智子的身体已经好多了，不久即可康复出院，因此花梨非常高兴。花梨把自己的功课笔记全部都带来了，还说等智子康复之后，一定要好好给智子补课。智子还说，上次铃木过来的时候，她已经听说原本花梨也要来的，这次一定要当面向花梨致谢。多谢花梨制造的机会，现在智子和铃木的关系又拉近了许多……

从智子的病房出来，花梨看见了远处的樱子护士。花梨当然主动上去打招呼，真是好久不见。但是今天的樱子一反常态，对花梨说我们不是昨天才见面吗？花梨感到迷茫之时，樱子突然拿出一把手枪，指在花梨的脑袋上，此

交友 江苏 马巍巍
向全世界庄严宣告，我，具有成为伪娘的一切条件！
男，14岁，南京市鼓楼区宁海中学分校，QQ：546214645

时一旁监视的佐久间也连忙现身。原来医院的这个护士樱子就是山田常子的伪装，自从花梨的妈妈住院的那一刻起，山田就以樱子护士的身份被安排在这里，暗中监视敬一郎的行踪。有一天敬一郎偷偷的来探望花梨的妈妈，当时被山田发现，并向FREEDOM总部报告，因此制造了车祸，让敬一郎跌下了悬崖。所幸敬一郎得以幸存，证据也被好好的保留下来。山田之所以要接连不断的绑架花梨，为的就是要立功赎罪，否则自己会被FREEDOM的人杀害。山田得意的狂笑，就准备开枪时，远处传来枪声先击落了山田手中的武器。原来花梨的爷爷也在旁边暗中监视，号称神枪手的花梨爷爷山田当然自知不敌，于是转身跳窗逃走。佐久间和花梨便连忙追赶，而且听见上空有直升机的声音。看来FREEDOM的增援部队已经到了，山田看到自己的人来了，原以为是没有放弃自己，刚想向飞机上的人求救，就被FREEDOM组织的人一枪射杀……

生性善良的花梨怎么能目睹山田被杀害，尽管山田一直以自己为敌，并企图谋害自己的爸爸，但也不至于被打死。愤怒的花梨接过佐久间递来的狙击枪，朝着飞机上的敌人瞄准了准星……

任务4-3 病院上空

狙击任务：狙击敌人的狙击手
时间限制：15秒
子弹数量：2
成功条件：击落敌人的枪
失败条件：弹药耗尽/被敌人攻击/打到敌人的身体
S级要求：3秒内一次命中敌人武器
任务要点：本次狙击目标是上空的FREEDOM成员，注意敌人已经瞄准过我方了，如果我方不能迅速狙击对手的话，很可能会被敌人先干掉。本次与敌人的间隔距离较远，准星的摇晃幅度也比较大，必须小心。

狙击掉了空中敌人手中的武器，敌人暂时没有了战斗能力。从直升机上有FREEDOM的人下来，转移走了山田的尸体。看来山田在FREEDOM组织混了这么长时间，还是有一定人气的……爷爷提议赶快回家，今天会准备美味的晚餐，佐久间与花梨也同意，准备迎接明天的决战。宁静的庭院就是让人心神爽朗，花梨在自己家的水塘边，和佐久间老师一起谈话。为



了明天的决战，为了自己的爸爸，大家一定要活着回来……

终于到了决战的时刻，V.S.的总部已经聚集了各国的人才以及FBI的成员。这一次的作战目标是救出敬一郎，只要敬一郎得救，就能粉碎整个FREEDOM组织，换来真正的和平。因此花梨也穿上了特别的战斗服，勇敢的拿起了手里的武器……

真实 truth

FREEDOM本部的地址就在八角银行，原来花梨的爸爸早先在八角银行上班，就是秘密侦查FREEDOM组织的情报和收集犯罪证据。V.S.组织分成若干的队伍行动，而花梨和佐久间的任务就是秘密潜入总部大楼，救出敬一郎。此时已经到了夜晚10点多，银行的员工都已经下班了，只有少数FREEDOM的警卫在巡逻。佐久间向花梨下令，首先狙击掉敌人的通讯装置，防止敌人呼叫增援。然后再狙击掉敌人的手枪，之后佐久间就会接近并制服敌人，确保平安潜入总部大楼。

任务5-1 八角银行

狙击任务：制服敌人守卫
时间限制：60秒
子弹数量：3
成功条件：击落敌人的对讲机和手枪
失败条件：弹药耗尽/敌人叫来同伴/被敌人攻击/打到敌人的身体
S级要求：12秒内完成任务，对讲机和手枪均一枪击落
任务要点：本次的狙击目标是八角银行入口的警卫手中的通讯器。对方发现之后，可能会用手枪还击，所以需要继续狙击对方手中的手枪。狙击成功之后,佐久间会上前制服敌人。

成功的潜入了总部大楼内部，不过今天这

攻略研究

本人求购PSP2000一台，有的请加我Q。
男，20岁，江苏省启东市久隆镇，QQ：695353369 江苏 刘灵灵 交友

里却出奇的安静。从爷爷口中得知，爸爸以前好像说过FREEDOM的高层都在上部，于是大家乘坐电梯来到总部最上层。刚一打开电梯大门，就发现原田已经恭候多时，一旁是五花大绑的的敬一郎。看来原田早已料到今天花梨要来，所以做好了准备。原田企图从敬一郎口中打听



到证据的下落，但是敬一郎不肯说，只有以花梨来做人质要挟。现在花梨自动送上门，原田准备先以敬一郎为人质，抓住花梨。就在原田企图动手之时，敬一郎却神奇的挣开了绳索，先行一步控制住了原田。敬一郎不愧是V.S.组织的成员，身手敏捷。现在大家有了原田作为人质，可以平安的脱离FREEDOM总部大楼了。

为了能顺利逃脱，敬一郎准备压着原田一起上车，此时本以为已经死去的山田突然出现，而且浑身是血，情绪错乱。似乎是坚信FREEDOM组织是正确的，为了完成自己的任务不得不杀了花梨和敬一郎来报仇。山田不知从哪里拿出了巨型火箭炮，企图把花梨一行全部杀死。在这种形势下，人质战法已经起不到作用了，敬一郎放开了原田，和大家一起上车准备先逃走再说。不过在逃离火箭炮的射程范围之前，大家都有生命危险，佐久间向花梨下令，狙击掉山田发射出的火箭炮子弹，确保大家平安逃走。

任务5-1 山田ツネ子

狙击任务：击落RPG火箭弹
时间限制：15秒
子弹数量：3
成功条件：击落全部火箭弹
失败条件：被火箭弹命中/打到敌人的身体
S级要求：9秒内完成任务
任务要点：本次的狙击目标是山田发射出的火箭弹，本次的任务需要准确的预算敌人三次发射子弹的位置，第一次在中间，第二次在右下，第三次在左上。

完成，在这之前，保护大楼的安全就全部交付给花梨一行了。

花梨忽然发现自己的手机不见了，可能是忘在车上了。此时佐久间的手机突然响起，V.S.总部遭受敌人的袭击。虽然V.S.具备不少精锐部队，抵挡FREEDOM的袭击应该不在话下，不过以当前的形式，估计花梨这边无法朝总部求援了。敌人可能是猜测证据被埋藏在总部，所以便发动袭击。忽然间，这边也听到了直升机的声音，看来敌人采取了分兵战术，先切断增援，再控制这边的形势。佐久间给花梨下令，让花梨狙击掉两架直升机尾部的螺旋桨，摆脱敌人的监视。

任务5-2 ツリー上空

狙击任务：迎击直升机
时间限制：60秒
子弹数量：4
成功条件：成功狙击直升机的尾螺旋桨
失败条件：弹药耗尽/被敌人攻击/时间耗尽/集中住螺旋桨
S级要求：12秒内完成任务，两台直升机都一次命中
任务要点：本次要狙击面前的直升机尾部的螺旋桨。敌人飞机上也有狙击手，如不能快速完成任务的话，很可能会被对方开枪击中。

虽然成功的狙击掉了敌人的直升机，但是又有手下报告说大楼附近来了一些车辆。看来敌人已经准备朝这里发动进攻了，为了让破解工作顺利完成，花梨必须要阻止敌人的侵入。此时佐久间老师下令，让花梨在高处狙击掉敌人的武器，削弱敌人的战斗力。

任务5-2 ツリー入口

狙击任务：狙击来犯敌人
时间限制：60秒
子弹数量：5
成功条件：击落至少三名敌人的武器
失败条件：弹药耗尽/漏掉三个以上敌人/打到敌人的身体
S级要求：30秒内击落五个人的武器
任务要点：本次的目标是冲过来的FREEDOM队员手中的武器。敌人的数量繁多，而且行动非常快。好在本关不要求玩家全灭敌人，击中3名以上即可。

原本以为已经解决了全部敌人，此时忽然

交友 广东 蔡希明
求购PSP摄像头和高达水贴。
男，14岁，广东省汕尾市百汇屋顶花园，QQ：1043290558



传来了玻璃破碎的声音。原来敌人还有其他直升机在周围，用爆破炸弹破坏了防爆玻璃，已经侵入了大楼内。而在侵入的敌人中，花梨见到了自己做梦也没想到的人——大贵。原来大贵是FREEDOM的成员，一直在监视着花梨。从初中、高中开始，直到大学，就像山田一直在监视花梨的妈妈一样。而大贵送给花梨的手机挂饰上，就有着超强的全球定位功能，难怪每次花梨的所在位置都能被FREEDOM掌握的非常清楚。佐久间这才恍然大悟，虽然自己早先怀疑过铃木是不是花梨身边的奸细，不过仔细分析，铃木不可能是那样的人。上次大贵和花梨约会的时候，原计划是在动物园，但是却临时改变了地点，这种行为本身就非常可疑。

在游乐场发生的事件，原来都是大贵一手策划好的。COSPLAY展会上，之所以智子会被



山田绑架，就是因为智子手里拿着花梨的钱包。而今天花梨把手机忘在了汽车上，然后汽车开回了本部，所以本部才会受到FREEDOM的袭击。之后，原田也终于出现，而且大贵居然直呼原田叫爸爸。

受不了这一切突如其来的打击，花梨此刻已经完全失神了，佐久间鼓励花梨，无论发生什么事情，自己都会保护花梨的。总之，现在一定要先保证破解工作的顺利进行，一定要保护好敬一郎的安全。

任务5-3 展望室

狙击任务：狙击强行突入的敌人
时间限制：30秒
子弹数量：4
成功条件：击落至少两名敌人的武器
失败条件：弹药耗尽/漏掉两个以上敌人/被敌人攻击/打到敌人的身体
S级要求：10秒内击落四个人的武器
任务要点：本次的狙击目标是4名FREEDOM队员手中的武器，敌人已经不再是单纯的想抓捕我方了，如果不迅速击破敌人的话，自己就会丧命。

抵挡敌人的进攻之后，佐久间下令兵分两路，佐久间和爷爷一起去对付外面的敌人，削弱敌人的战斗力，花梨则埋伏在后方，伺机行事确保佐久间和爷爷的退路。虽然花梨不太情愿，但也没有办法。在佐久间和爷爷的并肩作战中，爷爷还表示自己的孙女以后就托付给佐久间了……敌人基本上已经消灭的差不多了，剩下的就是原田了，原田和大贵同时出现，手里拿着手枪准备杀死佐久间。

任务5-3 特别展望室

狙击任务：狙击原田的手枪
时间限制：60秒
子弹数量：1
成功条件：击中原田的手枪
失败条件：弹药耗尽/打到司或原田的身体/原田向司开枪
S级要求：正常完成任务就是S级
任务要点：游戏最后一关了，原田会在30秒的时候举起手枪，33秒的时候原田就会开枪。玩家要在3秒钟之内瞄准并射出最后的子弹。

花梨在关键时刻射出了最后的子弹，原田最后的希望也破灭了，看来FREEDOM注定是要



看MHP高手的视频或解说，总是要算伤害，但我一打起来就忘得一干二净了。
男，18岁，广西贺州高级中学，QQ：187018909
广西 杨树佳 交友

灭亡了。目前原田手下所有人的武器基本上都已经被破坏了，气急败坏的原田不知道从哪里拿出另一把手枪，并飞速的扣动了扳机，企图杀死花梨。但是，大贵却挡在花梨前面，挡住



了原田的子弹。原田看见自己的儿子被自己亲手所杀，顿时也愣住了。大贵对花梨说，爸爸当初和自己约定过，只要自己在花梨身边做奸细，花梨就不会有生命危险。大贵虽然做出了很多背叛花梨的事情，但是原则上是不希望花梨死去的……而此时敬一郎也终于出现，告诉大家解析工作已经全部完成了，FREEDOM已经彻底完了。而原田因为儿子的死去，也失去了继续抵抗的动力。花梨也在得到老师的准许下，放声痛哭……

次日，各大报刊上便登出了FREEDOM组织的破灭，原田被捕的消息。在关联的名单上还有着世界各地的大公司名称，V.S.组织再一次战胜了邪恶势力，带来了社会的和平。但是，



世界上还是有着其他犯罪组织存在，只要这些邪恶势力没有彻底根除，V.S.组织就会一直持续下去。

敬一郎也终于回到了自己的家里，过上了平安、幸福的生活。敬一郎时隔多年再次品尝到了爸爸亲手做的早餐，而在花梨看来，爸爸眼中似乎带着几颗眼泪……

智子也终于出院了，回到了学校。铃木和智子安慰花梨，虽然大贵在事故中去世，不过还有他们来陪伴花梨，花梨永远不会感到孤独的。

花梨还特地去了一趟监狱，探望了原田，送来了大贵的照片，花梨觉得，自己非常有必要把大贵的照片送去，而原田也一定非常想要一张大贵的照片的。

而花梨的手机上面，还挂着大贵送来的手机挂饰，当然里面的定位系统装置已经被老师取下来了。花梨的妈妈留下的项链，虽然在取



出证据的时候收到了损坏，不过现在已经完全修好了。

这一天花梨来到妈妈的墓前扫墓，佐久间也在旁边跟随。今天是佐久间担任花梨贴身保镖的最后一天了，从明天开始，佐久间就要到美国去接受别的任务。花梨表示非常想和佐久间同去，但是佐久间说花梨现在还不成熟，需要继续在大学学习文化知识，锻炼自己的狙击能力，这样以后才能做佐久间的搭档，一起完成任务。临行前，佐久间对花梨提出了自己的一个请求，希望自己走后，自己的行李和房间能在花梨家里继续保持原样。因为佐久间一直没有自己的家，想把花梨家作为自己的家，作为自己以后可以回到的地方。花梨当然同意，并表示自己一定会好好学习，等着佐久间老师的回来。

过了数年，一直没有和佐久间取得联系的花梨，默默的走进了老师的卧室，老师以前熟悉的身影仿佛就在子身边。而刚好这一天是佐

交友 福建 林涌浩 特稿写的不错，特别是恶魔城这一块，希望大家能抓紧时间出个空之探险队的攻略。
男，15岁，福建省福州市。

久间完成任务回国的日子，佐久间推开自己卧室的房门，看见花梨正躺在自己的床上呼呼睡觉……本想是来迎接自己的新搭档的，看来必须要等到花梨起床为止了……

游戏心得

考虑到大部分玩家可能都不会日语，所以一狼本期专门为大家献上了这篇全剧情小说攻略，希望大家喜欢。本作的流程并不算太长，不看剧情的话，2～3个小时即可通关。而且只要按方块键即可快速跳过所有剧情，对于只是想打通游戏的玩家来说可谓非常方便。难度方面是本作唯一的难玩点所在，根据玩家射出子弹的时机以及所消费的弹药数量会影响到过关评价，某些关卡由于视线障碍以及严格的弹药限制等等，想要轻松拿到S级评价也必须要费劲一番功夫。好在本作可以在标题画面中进入鉴赏模式随时挑战这些游戏，评价记录也可以得以保留。

游戏另一个特色就是收集各种CG插画了，不过游戏中真正涉及到的分支选项比较少，而且玩家在加速跳过对话的过程中即使遇到选项时也会自动停顿，不会因为误操作而造成选错分支的现象发生。目前不能确认玩家在狙击模式中的评价高低是否会影响到通关结局，感兴趣的玩家可以进行多周目尝试。



不过平心而论，本作的素质也只能算是一般，只不过把推理游戏和射击游戏两种不同类型很好的结合在一起了而已。游戏正常流程中基本上不会因为玩家在狙击任务中的误操作而造成剧情产生分支的现象发生，所以在单线程的故事前提下，狙击模式似乎只是一个附属品而已。而DS娇小的画面以及剧烈摇晃的狙击准星也对玩家的狙击快感有一定的影响。推荐对文仓十的画风强烈感兴趣的玩家可以尝试本作，只是抱着试试心态的玩家完全可以参照本攻略来理解游戏的剧情，狙击方面没有多少值得深刻研究的地方。 而且即使狙击任务失败，也完全可以继续游戏重新挑战狙击任务，直到过关为止。两次连续失败以后，还可以开启简单模式，难度方面会大幅降低，但同时过关评价只能得到C级。

ラストバレット
LAST BULLET

最近猪流感流行，小编们保重身体！！！
男，18岁，内蒙古呼和浩特新城区，QQ：10971418865
内蒙古 李可 交友

DRAGON BALL 改

ドラゴンボール カイ

サイヤ人来襲

文/刀刀BOBO 美编/贝壳

龙珠改 塞亚人袭来

NDS RPG ●NBGI●2008年4月29日 ●1人/5040日元●512Mb

游戏系统解析

游戏战斗为踩地雷式回合制战斗，玩家将从6名参战角色中选择3名上场进行战斗，战斗中每名角色都有名为“Sparking”的怒气槽，通过攻击、防御等行动能使怒气槽上升，当蓄满后便可以使出不同的超必杀技攻击，而且队伍中出现复数角色怒气槽蓄满状态时，更可出现2人甚至3人连协的连续必杀攻击。灵活运用必杀技连携可大大降低游戏难度。



角色的成长

角色能力培养的参数共有：力、防、复、技、速、运。分别代表物理攻击力、防御、恢复能力、技能攻击力、速度、运气。玩家可以通过角色升级时所获得的点数，来对角色的某一参数进行点数加成，也可以通过游戏中的特定道具来提升角色的某项特定能力。

技能方面的培养需要通过战斗积累AP，通过消耗AP点习得技能，需要注意的是，有些技能需要其它初级技能作为前置技能。所以在发展时就要规划好方向。



Z战士冒险开始 旅立ちの时

游戏开始于天下武道会后，小林一行人正在楼上休息，这个时候兰奇上来叫醒了小林，鬼仙人正在底下等他们。虽然兰奇的叫醒计划初期很不顺利，不过最终还是在喷嚏变身后将几个人赶到了楼下。

操作小林走到楼下，随后和龟仙人对话，龟仙人提出了最后的考验来考察几位徒弟的实力。对话后获得一些道具，出门，遇到海龟剧情对话中了解到存储进度的方法，走到旁边的标记点就可存进度。随后向下走进入大地图界面，选择右下角试验的岛正式进入迷宫开始游戏。

刚进入迷宫就发生剧情切入战斗，随后是简单的战斗教学。战斗的指令包括：普通攻击、技

交友 广东 刘田一洋 请问雌火龙的逆鳞打哪只雌火更易拿？本人集会上位2星，村长全通。
男，13岁，广东省广州市天河区，QQ：635363965

能攻击、使用道具和防御。

战斗结束后获得经验和AP，经验用来提升等级，AP可以习得新技能，等级提升会获得能力点，可以自行根据角色的能力分别对攻击、防御、技能、速度以及XXX等几个能力方向进行增强。强制战斗胜利后，向前走几步，遇到场景下方巨石挡住路口，此时系统教学提示我们可以使用小林的气圆斩破坏石头，方法是按住B蓄力不送，等到下方槽闪光，松开按键即可。连续如法炮制2次，破坏巨石，获得宝箱内的道具，随后继续沿着道路前进至最左侧，北行发生剧情，强



制切入战斗，依然是战斗教习。本次的内容是属性：攻击分为物理属性、气弹属性、火属性、雷属性、水属性。

随后继续前进，走到第二版面的右下，会接到布尔玛的电话，之后获得防毒面具，按Start进入系统菜单，选择特殊道具装备，将防毒面具装备上，然后返回游戏画面。按R将防毒面具放入上层启用状态，这样就可以直接通过毒雾区域，后面有存档点，可以存个档。

走到终点发现玉，调查后发生剧情，神秘老头出现，进入BOSS战。本战非常简单，这个BOSS会使用提升回避的技能，直接的物理攻击基本都无效，可以使用气功属性的技能攻击。轻松取胜后，取得考验的证明玉，返回武天老师家，原来那个老头就是武天的乔装，为了考验小林他们才布了这样的局。随后武天老师告诉3个高徒，以后的路要靠自己的去走，冲出修炼馆走向世界吧！

一 多林寺をとりもどせ！クリリン泪の归乡

首先出现的是返乡的小林，剧情后首先要进入接到旁边的道具屋，可以购买一些仙豆作为补品，随后向左走，在路口处北行，来到多林寺。寺里似乎刚刚被人洗劫，从受伤的方丈了解到敌人是从右侧竹林离开的。随后存档，从右侧口出去，第一个版面向右上走，随后发生剧情，再追



赶几步剧情后切入战斗。胜利后，对方归还了多林寺的招牌，并且衷心祝福小林越来越强。

剧情后直接回到多林寺，方丈看到小林的成长十分高兴，在帮助重整多林寺后，小利踏上了继续修行的道路。

二 ヤムチャ必杀の燥气弹！アジトに巣食うにくいヤツ？

本章控制的人物是乐平，剧情后来到山中，远远就看到一只跃动的萝卜……走过去自动进入剧情，原来发生了兔子团作乱事件。由于悟空不在，乐平一人单枪匹马深入。沿着道路走到第二个版，随后右行走到底，然后左转向下通过石洞继续前进，最后过版来到中间的房屋内。对方很明显不把乐平放在眼里，看来需要给他点实际的教训才行，剧情后进入BOSS战。



本战敌方除了BOSS外还有2名小兵，所以战斗相对比较吃力，具体思路还是集中攻击，逐个歼灭。胜利后，兔子立刻改变了态度，事情得到了解决。



三 孤高の战士天津饭 极めろ！幻の四身の拳

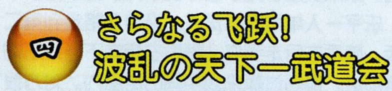
接下来，画面转到了天津饭这边，武天老师跟他提到了神渡的道，需要前往北の山封印邪恶精灵。剧情后天津饭来到了北の山，沿着道路北行连续跳跃2次，随后右转再跳下，途中需要按键B不松发动气功炮击碎石头前进。接着沿着道

想看到无比可爱的八房的照片。（VERY想！）
男，20岁，福建省福州市仓山区，QQ：448155994
福建 张群 交友

路向上走进入第二个版。前行几步发生剧情，随后再使用气功炮连续2次击碎中间的大水晶。此时出现了神秘的怪物，并且占据了饺子的身体，随后的战斗无论如何攻击都无法伤害到被控制的饺子，防御3回合后，发生剧情，BOSS真身出现。剧情中天津饭受到饺子的激励，领悟了必杀技能四身の拳。



接下来的战斗方面没什么太多需要注意的地方，使用新习得的技能攻击吧。战胜BOSS后，对方再度被封印。随后天津饭在武泰斗的帮助下，领悟了魔封波。



四 さらなる飞跃！波乱の天下一武道会

一晃三年过去了，天下第一武道会开始了，分别修行的大家到底有了怎样的长进呢？在武斗场上演了大家熟悉的相聚场景，不光是悟空，看起来小林、乐平和天津饭都是武艺精进。剧情后走右侧到底，进入房间后继续前进左转进入参赛者等候大厅。随后和大厅中间台上的主持人对话，选择是开始比赛。剧情演示了比赛的不断进展，短笛大魔王也登场了。经过几轮激烈的淘汰赛，终于悟空和短笛的优胜战即将开始。

剧情后，操作悟空从右侧门出去，剧情中大家知道了短笛魔王跟神的关系。对话完毕后，直接向右走，沿着路返回入口处，然后向北走来到武斗场外场地，和主持人对话，决胜战开始。

短笛依然是嚣张无比，扬言要杀掉悟空，并



且建议悟空和同伴们永别……由于是2连战，战斗相对以前的BOSS战来说显得有些难度，第一战胜利后，短笛大爆发轰掉了整个比赛场地，随后自动继续战斗，胜利后悟空吃了神仙送来的仙豆儿瞬间恢复了体力。由于神仙和短笛的生命相互依存，所以悟空救活了短笛，就这样本届比武大会以孙悟空取得优胜而告终。

五 牛魔王危机一发！？炎の中のウェディングドレス

悟空和琪琪来到了琪琪的父亲牛魔王的城里，牛魔王为了女儿的婚礼拿出了珍藏多年的礼服。剧情中突然发生火灾，牛魔王被困，随后向下走来到大地图，来到左下占いババ的宫殿，从水晶婆那里得知八卦炉和芭蕉扇的下落，随后通过大地图前往五行山，沿着道路一直向北走，进入洞窟内发生剧情，对方当然不愿意乖乖的灭掉八卦炉的火，理所当然的切入BOSS战。战斗胜利后，铁扇公主依然不肯但应悟空灭掉八卦炉的火，因为这个火维护着世间的生死平衡。最后，看到琪琪一筹莫展的样子，铁扇公主拿出了芭蕉扇交给了悟空。

接下来需要去找龟仙人，从大地图直接来到地图右边的龟岛，和龟仙人对话后，悟空和同伴



们前往龟岛西边方位的キウィ火山，进入火山口，首先走右侧道路来到第二个版，一直向北，连续2次跳跃来到最顶端，然后按住B键蓄力攻击左侧的上方顶部的石椎，石椎落下堵住岩浆喷射口，这样就可以通过铺成的道路一直向西走，随后进入洞窟。

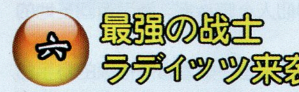
进入洞窟后调查前方的蛋壳，剧情中搞笑大魔王3人组登场，对方的目的也是火鸟蛋。随后开始BOSS战，机器人BOSS能够施展群体攻击，如果血量不足一定要及时补充，胜利后对方一听说对手是孙悟空，马上就惊慌失措的逃跑了。

随后众人来到了地图最北侧的フラッペ山，剧情后开始向山上走，本场景需要使用B键技能

交友 北京 赵宇龙 希望一狼能把日语学园做成4页。
男，15岁，北京市丰台区京铁家园。



消掉雪堆，通过出现的洞不断向上走。沿着道路不断的上下跳跃来到山顶，果然如预料遭遇了3人组，剧情后进入洞窟，沿着左侧道路消掉雪堆北行，没走几步再次与魔王3人组开战，本次敌人同样还是机器人，不过能力有所提升，经过长途跋涉，悟空等人的能力增强不少，能够比较轻松地灭掉他们。剧情后离开雪山，返回前面的五行山，找到铁扇公主アンニン，和其对话后获得芭蕉扇，然后准备进入火内，按A煽动芭蕉扇开路进入，随后不断前进，遇到火堆按A键即可消掉，干掉沿途的几只怪物后，发生剧情。火被扑灭，牛魔王获救，同时悟空和琪琪也顺利举行了婚礼。



六 最强の战士 ラディッツ来袭!

外星赛亚人来到了地球，ラディッ也登场了。ラディッ意外发现在附近有战斗力比较强的气存在，原来是短笛。剧情中切入战斗，短笛的所有攻击全部无效。对方明显对短笛没有丝毫兴趣，短笛也捡了一条命。

剧情后操作短笛向东走，来到大地图界面，



前往武天老师的龟岛。画面转到龟岛，众人正在享受和平宁静的生活，悟空带着自己的儿子悟饭前来拜访龟仙人。剧情后在屋外和龟仙人等3人都对话一遍，最后和小林对话。一段剧情后ラディッ出现，口口声称悟空就是卡卡洛特，悟空当然不明所以。

交谈中ラディッ说道悟空其实是外星战斗种族赛亚人一族派到地球来毁灭地球的战士。之后的剧情战斗中悟空不敌ラディッ，悟饭被ラディッ掳走。反复和岛上龟仙人、小林对话触发自动剧情，悟空等人正打算突袭去救悟饭，短笛赶到，随后悟空和短笛两人一同前往寻找ラディッ。

从大地图界面来到スピニッチ荒野，在入口处用B键蓄力攻击挡路的石头，之后收到龟仙人的消息：某些巨型石头需要等到2级蓄力才能够打开。现阶段无法破坏正北面的巨石，

走东侧前进，不断破坏小石头前进，在第三个版需要向上攻击不规则的石头，这样就达成了通路能够到达高的阶层。随后再攻击石头，然后向下走，到底下的版，随后沿着道路转一圈从右



侧道路反向北上，然后再攻击前面的石头，随后绕道右侧的小路，走到底借助石头搭成的路继续向上走。接着就会遇到ラディッ，剧情后切入BOSS战。

本BOSS为游戏至今最为难对付的一个，血量厚，且攻防各方面都很出色，做好长期战斗的打算。胜利后剧情，剧情中悟空舍身抱住了ラディッ，短笛使用魔贯光杀炮击毙了ラディッ。虽然ラディッ被击败，但是他将地球发生的全部信息传递给了原在外太空的贝基塔，更可怕暗影威胁而来……

七 泣くな悟饭! はじめての战い

为了应对即将到来的更大的危机，目睹悟饭爆走时超强的战斗力，短笛决定对悟饭进行单独的特训。剧情后，控制悟饭走到地图的西面出口，出去后遇到短笛发生剧情，为了让悟饭成长，短笛采用了各种方式……随后走地图的右上的出口，剧情后继续右行，遭遇巨型恐龙，危机当中悟饭自身的能力展现。

就这样不断的修行锻炼，悟饭不断的成长，自身的战斗能力不断提高。

攻略研究



さらなる飞跃！めざせ神样のもとへ

剧情中，众人对于短笛训练悟饭的事情都忐忑不安，不过当前的情况还是有必要去告诉一声琪琪的。剧情后操作小林到大地图界面走到旁边的パオズ山东侧。小林打算把悟空的事情告诉琪琪他们，不过面对琪琪和牛魔王该如何开口呢？

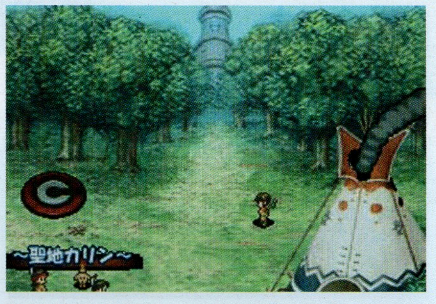
一段剧情后前往那个西の都，进入后沿着路前进，切换到街道画面后，右手边写着“Capsule Corp”字样的房子就是布尔玛的家。进入房间走左侧的梯子到2楼，在房间的右下角发现“精密回路”。随后返回龟仙人居所，发生剧情。剧情中得知悟空正在另一个世界继续修炼……众人正在感概中，牛魔王和琪琪突然出现，这下不得不说了，听闻悟空噩耗和悟饭目前状态，琪琪非常担心。



接下来，操作小林前往北方雪地ジングル村，一进村就遇到了天津饭。剧情后和村内北部的悬崖边的人对话，随后返回大地图界面，前往ヒイラギ平原。进入平原首先一直向东走，从东边口进入第二个版面，沿着最左侧的道路前进会发现一个女子，和其对话可获得钥匙。

随后沿着前一个版最靠右侧的道路继续前进，过版走到左上方门处，使用刚才的钥匙开门可以通过。进入后沿着路绕弯向南走，发生剧情，剧情强制与ドンギラス战斗，胜利后直接向下走破坏冰块，沿路返回ジングル村，





接着来到大地图的パオズ山东侧，剧情后从木桥过去，沿着道路不断前进，来到前面打兔子团的千锤百炼洞，竟然遭遇乐平发生剧情，乐平加入。随后离开屋子直接向下按照前一次来的路线原路返回进入大地图，再回到龟仙人处，几年没见众人当然是一番寒暄。

剧情后，大地图西部追加カリン圣地，进入圣地后一路北行走到尽头发生剧情，剧情后上到塔顶，从左侧门出去上楼梯来到天台。剧情后下来到村子东边的森林用气功炮轰开障碍进入，到达仙人の泉，从最上面的水池往右走，一路向北，在最深处存档后遭遇剧情，强制切入BOSS战。BOSS泉の默认和泉の守り人难度不算很高，胜利后获得仙人の泉の水。随后返回圣地的塔顶发生剧情。

画面转到悟饭那里，随着修炼悟饭的身手已经今非昔比，操作悟饭前进，一直向右走，随后再南行。途中遭遇刚开始修炼的时候遇到的巨大恐龙，现在的悟饭当然不会畏惧这样的东西，强制战斗胜利后，继续向西走过版前进来到短笛处，悟饭的修炼告以段落，短笛加入组队，随后原路返回刚出场的有个大花瓣的位置，发生剧情，强制切入BOSSミドギラス战，干掉绿恐龙后进行到下一章节。



エンマさまもびっくり あの世でファイト

画面切换到悟空，沿着蛇道进去见到阎摩大王，剧情中得知悟空的哥哥ラディッツ之前也经过这里。同时还得知需要前往见界王，随后从阎摩大王身后的门出去，剧情后悟空轻身上路，一路沿着蛇道小跑前进。途中遇到了清洁车，由于车辆颠簸悟空掉了下去来到地狱。

落到地面的悟空遇到了红鬼蓝鬼，得知自己身在地狱。剧情后向前走一段路，和蓝鬼对话，选择是，切入战斗。战胜后找到红鬼对话，悟空请求对方告诉自己返回蛇道的方法。红鬼要求悟空完成他的任务。剧情后再和红鬼对话，选择

交友 湖北 李嘉闵
在高考前的非常时期，本人依然一如既往地支持《PG》！
男，17岁，湖北省黄石市，QQ：84382916

是，开始血池的迷你游戏，跟着红鬼前进的路线，但是悟空没法跳得这么远，首先沿着船跳，跳到滑梯从左侧下来，然后走到左边的铁珊栏，跳上去然后走到顶跳到对面河里的船上，然后继续跳跃到中间的建筑物顶上，跳跃到烟筒上，随后向右跳到船上。



经过连续几次跳跃后进入到一个停放了几辆公共汽车的场景，走到左侧公车的左下角出现提示，跳上公车随后连续跳跃落地，按B键击破挡路的石头，向下走过版发生剧情。随后和蓝鬼对话，终于蓝鬼告诉了重返蛇道的方法，进入鬼门后，沿着楼梯一直向北走，经过漫长的爬楼梯，终于从阎摩大王的抽屉里返回了上界。

跳出抽屉，依然走阎摩大王身后的门，依然是徒走蛇道，沿着道路前进，随后来到蛇姬的宫殿。悟空完全以为是界王的居所，不加思索的就进入了。在蛇姬宫殿迷宫中，第一个版面向东走，第二个版面没有分支，沿着路走到左上的出口，来到第一个版面的上部，首先调查入口附近的机关处，选择“是”后触动机关，挡住去路的蛇消失了一段。然后向西走，走到底发现第二个机关，同样搬动后，就可以沿着中廊向上走了。随后分别搬动第二水平层的左右2侧的机关，消掉蛇头和蛇尾。然后向北走到达第二个版，沿着道路前进，走到终点搬动机关，悟空掉落陷阱。似乎蛇姬早已经在恭候着客人的到来，进入中间的大门，虽然怎么看蛇姬也和界王挂不上钩，但是悟空硬是死认眼前这位就是界王大人。剧情中，



蛇姬展现原形，强制切入战斗。

敌方除了蛇姬还有2名跟班，战斗胜利后，悟空脱逃，剧情后一直向南走，没想到反倒进入了蛇姬的肚子，注意身体内的毒液。沿着道路前进，在出口处遇到蛇姬，切入BOSS战蛇姬本体。

战胜蛇姬后返回蛇道继续前进，经过一段长途跋涉，终于看到界王所在的星球。剧情自动来到界王星球，没走几步就碰到了猩猩，剧情后界王出现，相互认识之后界王立刻开始了对于悟空的考验。要求是跟着猩猩的方向从左边走出去，就这样一直跟着猩猩走。最后接触到它发生剧情，界王又给了他新的考验项目，剧情后前往圆生树の森。从左侧出去，会看到地图中间有个黑洞，进入后开始新的迷宫，首先通过版面最上方的小路向左走，随后沿着楼梯向下跳跃，然后一直向右，存档后继续前进，从右侧道路向北走，遭遇已经死掉的ラディッツ，战胜后返回界王居所，与界王对话，虽然ラディッツ逃走让界王很担心，但是有悟空在所以还是让人放心的，就这样悟空继续在界王那里修行。



失われたドラゴンボール！胜利への长い道のり

画面转到在神仙宫殿的小林等人，众人商议决定收集所有的龙珠让悟空复活。随后来到龟仙屋，武天老师建议众人去找占いババ，大地图界面走到西南角的占いババ宫殿，来到房屋内与占いババ对话，悟空出现，随后得到了布尔玛的龙珠雷达，开始收集龙珠。大地图界面会出现全部的雷达提示点，无先后次序。以下以本人攻略顺序为准。

恶魔の大便所

这个迷宫的终点共有2个BOSS，在刚进入的大厅上方，左右2侧的入口可分别前往2个BOSS。进入后的迷宫由于构造外观基本相同，再加上传送阵，感觉很复杂，但其实都是单线路。沿着路不断深入，传送阵不停的切换传送点，很容易就能走到终点。在终点看到BOSS的雕像，使用B键攻



击，就会发生剧情，剧情后切入BOSS战。全灭2只BOSS后会获得2星龙珠的2部分碎片，随后可通过传送点直接返回大厅。凑齐碎片后，前往カリン圣地，来到塔顶天台，然后通过右侧的通道来到神仙的居所和黑皮肤的波波先生对话，剧情后2星龙珠被修好。

砂漠

进入洞窟前期的大致方向是向东走，沿路需要轰开挡路的骨头，随后进入洞窟。出去后再次进入沙尘暴场景，接下来的大致方向向西走，最后来到2个蛋处。使用B键蓄力破坏蛋，发生剧情，遭遇サンドイーグル切入BOSS战，战胜后获得六星龙珠。接着从鹰巢的西边可以直接走到沙漠的入口处。

????

进入后由于是海堤而无法进续前进，前往西の都寻找布尔玛帮忙。在她住所的2楼，与博士对话获得潜水艇。随后返回????，来到海贼的洞窟。离开潜水艇着陆后，走到左侧，干掉左上方的机器人，随后返回右侧上方。此时，原本无法打开的地下通道能够进入了，地下通道内尽头，破坏全部的石碑，获取宝箱道具，随后走到地面上，进入右侧的门内。进入后沿着下方的道路走到底，忽然地上出现陷阱，掉落地面后，沿着道路前进干掉第二只机器人。胜利后向右走，通过楼梯返回上层，随后走上方的道路到底，调查地面的平板，出现通道。进入后沿着路走上楼梯，过版后发生剧情，虽然不愿意滥杀无辜，但是倔强的章鱼死活不肯让出龙珠，只好强夺了，战斗胜利后获得五星龙珠。

マッスルタワー

门口发生剧情，悟空等人拔刀相助，与两个RED RIBBON分子战斗胜利后发生剧情，谈话中得知ホワイト将军妄图称霸地球。进入塔内，里面有电流防碍，可以去西の都的capsule shop买个ラバーブーツ，就能完全抵抗电流了。不断的破坏石头和木箱到达塔顶。剧情后与ハッチャン、ホワイト将军战斗，轻松取胜后获得三星龙珠和四星龙珠。

ユンザビット高地

进入后走右侧道路一直向上走，然后在宇宙救生艇的版，从飞艇背后绕行，接着继续向上走，在洞窟门口发现入口被冰门挡住了。悟空忽然想起来可以尝试用八卦炉中的火来融化这冰门。这时要回到五行山，走到八卦炉前和铁扇公主对话发生剧情，取得八卦炉的火，然后返回冰门。调查冰门后，悟空使用八卦炉的火融化掉了冰门，接着进入洞窟。沿着道路走到外面，使用滑道直接到最底层，接下来要分别前往右侧和左侧的顶端，攻击顶部的尖冰铺路。随后再利用滑道到底层，然后东行进入洞窟发生剧情。随后切入与RR　最　メカ的战斗，胜利后取得1星龙珠。

剧情后直接向下来到大地图，发生剧情，剧情后来到龟仙人居所。此时，悟空在人间的时间到了，水晶婆婆来接他回界王星。龟仙人那里剧情完结后，就可以去大地图新追加地点ピラフ城。

ピラフ城

基本上没什么难度的迷宫，注意带电的障碍。通过调查墙壁的开关，形成通路前进。随后来到一个地上满是星星图案的大厅，一直向北走发生剧情。里面会先后滚出三个球，圆球三连战，依次为ブロンズピンボール、シルバーピンボール、ゴールデンピンボール。战胜后进入LUCKYBALL那个门，一直前行，路线无分支，通过走建筑物外面的楼梯来到了BOSS所在房间。剧情后强制BOSS战合体ピラフマシン，战斗胜利后，龙珠全部收集完成。



十一 負けるな悟饭！ピッコロのツライ修行

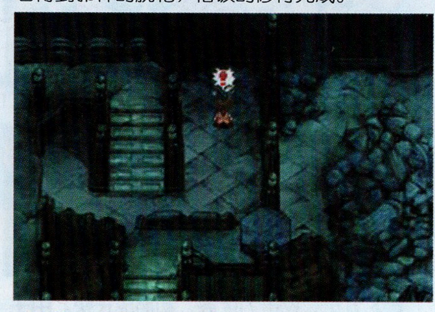
本章节操作悟饭，和短笛对话剧情后，按B键连续攻击多次打掉右边的石壁，然后往东走，过2个版后发生剧情，短笛1人离队。

孤独1人的悟饭继续前进前往ネムリア，没想到中了流沙，掉入了ネムリア遗迹。一直向前走，这个迷宫的道路比较崎岖，走到一个地方发

交友 河南 汪挺玉
PSP上的游戏少，那就请多关注一下破解自制软件之类的东西吧。
男，18岁，河南洛阳西工区,QQ：419911312

生机器人剧情，可是机器人没电池了，往右从存档点那里过去，继续前进，会发现电池，返回机器人处，给机器人充电。

之后剧情转到短笛这里，他也来到了遗迹，一直北上去，在一个石板处使用气功，炸开通路进入，发生剧情。之后短笛悟饭合流，一路右行走到刚才取得电池的房间，用气功打掉一个石板铺路，然后返回短笛来的那边从刚才铺好的路过去。存档后强制BOSS战 くつロッボト改 ，战胜后得到邪神的腕轮，悟饭的修行完成。





十二 见せろ底ヂカラ 战士たちの热い鼓动！

天津饭到处在寻找饺子的下落，根据神仙的说法，饺子正在下界修行。众人赶到占卜婆婆那里询问究竟，占卜婆婆使用占卜得知饺子位于武泰斗の修行场，众人随即赶往武泰斗の修行场。武泰斗の修行场位于大地图北部。

接下来的迷宫不算太复杂，进洞后沿着道路向右走，用气弹破坏岩石，随后会遇到断桥，调查断桥端会获得Sコンボ「四倍包围 」，随后返回前一个版，绕路利用击落的岩石继续前进。随后在进入洞窟，在最深处发生剧情战斗，BOSSTPP-EX，这个机器人有气 攻击吸收，所以不要用气功。



十三 极めろ究极奥义！ これが元气玉のパワー

画面转到悟空，剧情后悟空领悟到了界王拳。剧情后前往圆生树の森。接着需要控制悟空进行圆生树の森任务调查5个树桩。5个树桩分别位于：1）入口附近。2）东侧岩石岩石推落后形成通路，沿着同路走到底。3）与ラディッツ战斗的地方。4）与ラディッツ战斗场所反方向向下。5）有左右分开道路的场所，被破坏的墙壁附近。

全部调查完毕后，然后来到地图中部一个发光处，进去剧情，再次和ラディッツの魂交战。战胜后回到界王那里。剧情中悟空领悟到了必杀技“元气玉”。



十四 サイヤ人来たる！ 本气パワーのQ战だ

剧情后操作短笛，一路向北走，发生剧情和小林合流，继续北上，用气弹击破挡路的石头，不断前进，看到ベジータ和 ナッパ登场！然后就是接连不断的战斗了。

1）天津饭VSサイバイマン，没难度
2）乐平VSサイバイマン
3）ピッコロ、悟饭、天津饭VSサイバイマン

随后再次往西走，乐平被击败后，过去触发剧情。

4）ピッコロ、天津饭、クリリンVSナッパ
5）ピッコロ、天津饭、クリリンVSナッパ

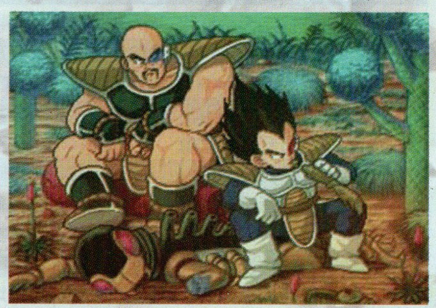
战斗中发生剧情，饺子和天津饭相继战死。赛亚人答应等三个钟头，向上走几步选择はい开始剧情，再次和那帕交战，一边战斗一边剧情，随后短笛也被击败。危机情况下悟饭大爆发，剧情状态下悟饭对ナッパ。

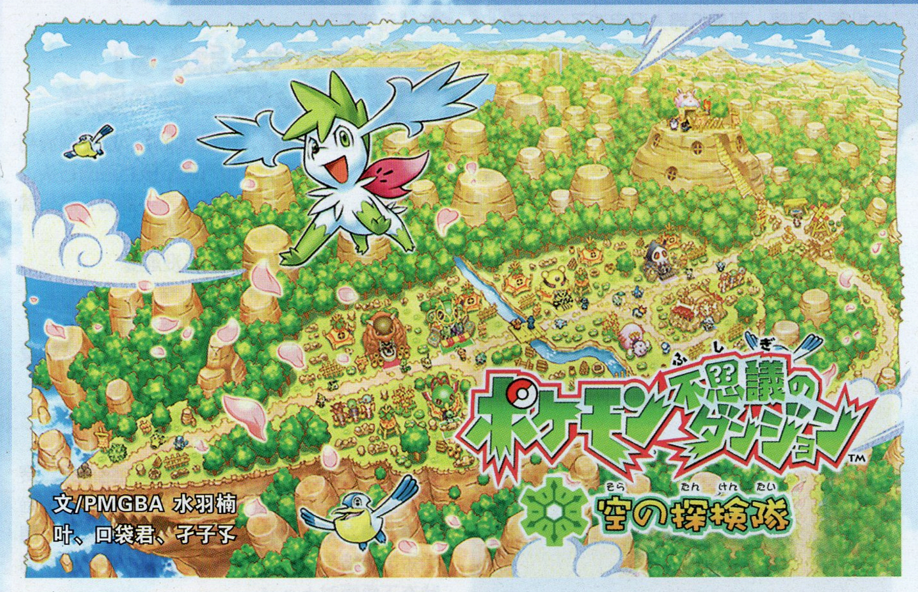
接着悟空终于到了，准备完毕后，然后上前选はい开始战斗。几回合后又是剧情，最后对战那帕，战斗中充分利用新技能界王拳攻击敌方。胜利后发生剧情，本章结束。



十五 限界突破の超バトル！ リミットパワー爆发だ

历经千辛万苦，终于将要迎来游戏的最终战。战斗前和全部的伙伴对话。然后到商店大采购一番。一路向北，找到贝吉塔剧情中切入BOSS战。本战相当的辛苦，贝吉塔会使用提升全部能力的技能。胜利后，贝吉塔变身成大猩猩，随后连续作战，小林和悟饭也会跟大猩猩贝吉塔战斗，坚持一定的回合数后，发生剧情，贝吉塔的尾巴被斩断。剧情后，开始和贝吉塔本人的2连战，难度相对比较高，除了等级要有一定的保证外，还需要仙豆等食物做好完全准备。艰苦的战斗胜利后，游戏基本结束。攻略到此完成。





口袋迷宫 空之探险队

NDS　RPG　●nintendo●2009.4.18　●1人用/5040日元● 1 Gbit

能够成为主角（搭档）的宠物一览

ヒトカゲ、アチャモ、ゼニガメ、ミズゴロウ、フシギダネ、キモリ、ピカチュウ、エネコ、ニャ—ス、ヒコザル、ヒノアラシ、ポッチャマ、ワニノコ、ナエトル、チコリ—タ、ゴンベ

游戏开始时要选择自己的搭档妖怪，但给出的8个同伴中有可能并没有自己喜欢的宠物，这时候随便选择一匹，在问及是否决定的时候选择“いいえ”即可退回重选，8位候补也会刷新，这样反复就可以选到自己喜欢的宠物了。只是要注意无法选择与主角类型相同的宠物。如果你是第一次玩迷宫系列，推荐你用一些简单易用的宠物作为主角。

ヒトカゲ：攻击力优秀，初期成长快。由于是火系，在初期的冒险中能发挥很大的作用，只是攻击次数不足。虽然有水系的天敌，但使用技能机器可以学会各种属性的技巧，弥补弱点。初期的鸣叫搭配普通攻击也是可靠的组合。

キモリ：能力并不突出，学到的技巧也集中在水、草两系，但能够学会诸如电光石火、吸血攻击、光合作用等各类回复、补助技巧，生存能力很好。而且通过技能机器能够学会大量其他系（如格斗、地面、岩石）的技巧，能够按自己的意愿培养成各种样子。

ワニノコ：防御力虽然不高，但是由于是水系，弱点也比较少，尤其是技巧方面非常丰富，能学会水、恶、冰、格斗等各种攻击技巧，无论面对怎样的敌人都可以发挥实力，缺点是过于依赖属性抗性和输出，自身的数值并不太高，如果和敌人级别相差过多会比较辛苦。

按键	地图	迷宫
十字键	控制怪兽移动	控制怪兽移动
A	确定选择 与正面怪兽对话	普通攻击 与正面怪兽对话 A+B原地踏步
B	取消选择 B+方向键快速移动	打开道具栏 B+方向键正面方向直线快速移动 A+B原地踏步
X	调出菜单	调出菜单
Y	打开排序菜单	Y+方向键选择方向
R	和同伴对话	斜方向移动
L	选择多项道具	L+A使用已经装备的技能 L+B显示已经发生的战斗经历 L+R投掷已经装备的石头进行攻击
START	详细说明	START+方向键选择方向
SELECT	道具栏中整理道具	显示地图 道具栏中整理道具 技能栏内快速装备技能



交友 江苏 祝景森 我很爱游戏，但我更爱动漫，爱动漫的加我！
男，19岁，江苏省南京市六合实验高级中学，QQ921867903

全剧情流程透解攻略

第一章　あらしのうみで

在狂风暴雨的大海上，主角在猛烈的暴风雨中挣扎，最后终于漂流到了岸边。不知道又过了多久，主角醒来，正想迈步离开海滩，却又无力倒在了沙地上……适值傍晚，搭档来到了胖可丁的行会前面，当他鼓足勇气想进去的时候，却被脚下的叫声吓了一跳。他失神地看着自己带来的宝贝——“遗迹碎片”，“哎！看来没有希望了。”搭档转身离开，但是，背后却出现了两个不祥的黑影。



来到沙滩的拍档看到了主角，好心的拍档匆匆忙忙把他救醒，一番自我介绍后拍档被主角“我是人类”的言论吓倒了，“这幅样子的人类?”主角听后终于发觉自己已经没了人样。（依开始的选择决定主角的类型）就在这时候，那两个黑影出现并把拍档的宝物夺走了！事不宜迟，两人立即组成临时救助队出击。

- かいがんのどうくつ 5F
- BOSS：超音蝠+瓦斯弹
- 突破要点：主角基本上所向无敌的，稍微注意一下海蜗牛的降命中跟化石盔的变硬。

终于，主角帮助拍档夺回了珍贵的宝贝，而搭档也露出了高兴的笑容。虽然暂时失去了记忆，不过主角是个天生的乐天派，为了伟大的探险梦想，拍档跟主角的探险队正式结成！

第二章　ギルトにゅうもん

两人来到了胖可丁的行会进行队伍登记，但在门口再次听到了奇怪的叫声，两人往下一看，原来是负责看门的地鼠呢！

进去后发现行会内非常热闹，身为会长大弟子的音符鹦鹉也来跟两人打招呼，表示以后就由他照顾主角他们。不过，想要组成探险队必须通过考验。

第二天早晨，会长交待任务完毕后，主角跟拍档正想离开的时候，音符鹦鹉叫住，这次要介绍的是行会的委托揭示板，顺便给了主角一个帮跳跳猪找珍珠的任务！



- しめったいわば 7F
- BOSS:无
- 突破要点：海蜗牛，化石花和化石虫能够在水里移动；铃铛怪的缠绕比较烦人，而且HP还多，最好用技能打。另外那几只会变硬的家伙要优先用技能打掉。

完成委托后主角也收到了报酬，但却被音符鹦鹉抢了不少呢。

第三章　じくうのさけび

次日早晨，音符鹦鹉叫来了龅牙狸，让他带领主角了解这里的情况，OK，参观一下行会内部的设施吧——毒蟾斗士的交换所，餐厅，会员的房间，以及老板的房间；接下来就到旁边的宝物镇去看看吧！夜游鬼的银行，狂电兽的技能连结屋，变色龙兄弟的商店，袋龙的仓库。最好都去试用一下这些设施。

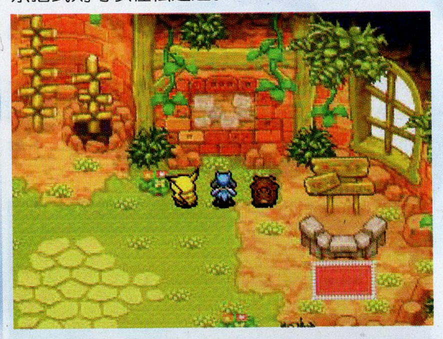
在变色龙商店买东西的时候，会发生玛莉路和路丽丽剧情，是关于变色龙兄弟很有意思的兄弟剧情呢！这时候，主角却感到一道闪光划过，“好像有谁在喊救命”似的。

回到行会找到龅牙狸，正准备出师冒险时，却发生了大骚动，原来被认为“亲切”的素利普竟然是绑架了露丽丽的通缉犯。嘛！立即去营救吧！

- トゲトゲやま 10F
- BOSS：素利普
- 突破要点：嘟嘟利在HP少时会逃跑；这里的精

攻略研究

灵普遍HP比较多，而且还会使用技能攻击，卷毛翁、嘟嘟利这两个家伙的电光石火要小心，对付它俩要算好距离。至于BOSS有恶系、虫系、鬼系招式则可以轻松通过。



打败了素利普，露丽丽也得救了，剩下的就交给警察UFO吧！紧跟着就是美妙的晚餐时间。但就在这个电闪雷鸣的晚上，某一个神秘的黑影出现，“这就是时之齿轮吗？哼哼……”

第四章　みはりばん

完成了委托的某一天早上，主角跟拍档竟然被拜托看门任务，OTL。没办法，不干也得干。原来地鼠的看门任务就是通过向上观察每个人的足迹来辨认来者是什么种类的精灵，难怪当初会把在门口的搭档吓一跳呢。OK，来试试吧。小游戏，开始！

看门小游戏操作方法：上屏中间出现一个脚印，同时有绿色的计时条，计时条减少的同时，下屏上会逐渐出现更多的信息：精灵名称->精灵头像->精灵外形，在绿色条全部消失前用触摸点击（双击）对应精灵，并找出这是哪个精灵的脚印，每次总共猜6只精灵，根据所花时间以及正确数量可以累计得分。如果做的太差的话……会在结束后被音符鹦鹉很不客气地指责，重音怪也会暴怒！另外……这天晚上是没有晚饭吃的……直到睡觉前都还会被暴怒的重音怪吓到……不过如果能够顺利完成的话，是会获得在游戏初期很难



得到的命之种、复活种子和提升能力之类的道具的，所以——为了将来，努力吧！本章没有剧情迷宫任务。

第五章　はじめのたんけん

某天早晨，集会时音符鹦鹉宣布了一个糟糕的事态：キザキのもり的时间被停止了，那肯定是时之齿轮被拿走了。不过，警察已经开始调查，所以众人很快散会。散会后音符鹦鹉也交给了主角新的任务。这次是探险新场所，主角准备一番后出发。来到二层时，主角被风铃怪告知此后可以招募其他同伴来加入自己的探险队了。然后从城镇向右出发，前往“ひみつのたき（秘密瀑布）”。在瀑布前，当两人不知道该从哪里开始调查瀑布时，主角的奇怪的预感又来了……似乎看到谁跳入了隐藏在瀑布后面的洞穴中……那个身影似乎是……好吧，跟着感觉走，123跳！

- **たきつぼのどうくつ9F**
- **BOSS：** 无
- **突破要点：** 此迷宫开始出现道具商店，可以带点钱进入以备不时之需；水系为主，蚊香蝌蚪跟蔓藤怪的催眠要小心。有兴趣捉一只蔓藤回来，身边八格范围的催眠太王道了。

来到底层，当搭档使出浑身力气搬那个最大宝石的时候，却被随后的一阵激流把两人吹到了一个露天温泉处……



回到行会，向音符鹦鹉汇报情况之后，主角脑海里的那个身影渐渐地与某人重合起来……啊！没错！就是胖可丁老板！询问胖可丁时却被他装疯卖傻地糊弄过去了……作为报酬，主角们成为了行会的一员，并且有可能被选择去进行远征！

第六章　ドクロース

这天散会后，当主角前往揭示板前却发现了瓦斯弹和超音蝠，他们竟也是探险队？！这时他们的大哥臭鼬王带着浓重的气味出现了……一番对话后毒玫瑰队终于走了。

交友　福建 张群
愿交喜欢玩《牧场物语》、《恶魔城》系列游戏的玩家。
男，20岁，福建省福州市仓山区洪塘里武警福州指挥学院，QQ448155994

走出行会时发现大小忍兽站在村口，并邀请主角跟拍档去圈圈熊所开的酒吧。出酒吧后又遇到风铃，随后继续开任务。

又是某天的早晨，鹦鹉宣布有新同伴加入，这时一股恶臭飘来——竟然是毒玫瑰队……结束早会后主角二人也继续办理委托。可是到了半夜，晚饭刚吃饱却又饿了的这三个家伙偷吃了老板的专用食品セカイイチ……结果第二天，主角们被分配到了去找セカイイチ的任务——目标直指新地点：リンゴのもり。（从这里开始，技能连结店及道场开始营业）

- **リンゴのもり13F**
- **BOSS：无**
- **突破要点：** 道具似乎不是很容易出现，虽然是苹果森林却没有遍地的苹果……进去前最好带一个苹果备用，水系跟草系的要小心，这里大部分精灵都会吸收类、状态异常类技能。

来到底层，看到长着セカイイチ的树，可是毒玫瑰队却早来一步……看来他们打算独吞这里的果实，正当主角想要开战时，却中了毒气攻击……等再睁开眼睛时，セカイイチ全都被带走了……回到行会被鹦鹉一顿埋怨，唉，今晚的晚饭又没了……胖可丁老板得知自己喜爱的食物竟然没有了大哭起来，哭声惊天动地……这时毒玫瑰队带着セカイイチ献给了老板，老板一脸高兴地笑了。

第二天，好心的同伴悄悄给主角带来了吃的，还鼓励他们努力争取参加远征的资格！再次来到行会大厅，听完毒蟾斗士讲解的交换所的使用方法后，继续去做任务吧！

这天晚上，当大家准备吃饭时，音符鹦鹉突然说要公布远征的名单，搭档很担心会不会落选……就在这天夜里，一条黑影再次接近了时之齿轮——“找到了，这是第二个，还差三个……”次日晨会，远征名单终于发表了——竟然是行会全员参加远征？！终于放心了。果然在大家一起才是最开心的。



第七章　えんせいへ

来到迷宫洞口，又出现了双重迷宫——“えんがんのいわば”“ちいさなよこあな”，门口的袋龙石像可以取放道具及存档。从这里开始难度升高，要注意属性、道具的搭配和特技的使用。

- **ちいさなよこあな5F**
- **通过后返回路口**
- **BOSS：** 无
- **突破要点：** 海象球的全部屋攻击的冰系的细雪比较厉害，注意防范，另外海蛞蝓的泥弹攻击很威猛。
- **えんがんのいわば9F**
- **BOSS：** 无
- **突破要点：** 仍然是水系攻击为主，火系精灵千万小心。

突破了沿岸岩场以后三人决定休息一天，接下来继续上路，这里也是二选一：“ツノやま（角山）”“いわのよこあな”，这里的怪物不少会使用异常状态攻击，要当心啊。

- **いわのよこあな5F**
- **通过后返回路口**
- **BOSS：无**
- **突破要点：** 蘑蘑菇有个吸收技能要注意下
- **ツノやま14F**
- **BOSS：无**
- **突破要点：** 化石翼龙的压力特性会耗PP，末入蛾的银风全部屋攻击，天然雀的夜影八格范围攻击，最重要就是放异常。中毒就尽快找楼梯下吧！不然HP掉得飞快。

第八章　グラードンのしんぞう

终于通过了角山，发现大家都已先来一步……此时，主角又有一种似曾相识的感觉。聊天时，风铃铃讲述了一个传说——黄色圣菇似乎就在雾之湖中……兴奋的大家马上出发了！

这里又是二选一的迷宫：“のうむのもり”和“もりのよこみち”。在进入迷宫前，搭档捡到了一块红色石头。

- **もりのよこみち5F**
- **通过后返回路口**
- **BOSS：** 无
- **突破要点：** 无
- **のうむのもり12F**
- **BOSS：** 无
- **突破要点：** 天气为浓雾，命中率普遍降低，另外这里的迷宫比较大。打的时候最好使用连结技，不然RP了会很惨的。

攻略研究

我们学校玩掌机的真少啊，想找几个高手交流一下！
男，19岁，重庆市沙坪坝区陈家桥镇陈青路，QQ228222292
重庆 王镇
交友

来到迷宫底层，这里雾气重重。突然听到龙虾小兵的叫声，搭档查找了所发现的石像，看到底座上有着奇怪的文字——古拉顿的生命重现时，天空日照，开启宝之道……

搭档突然想到让主角摸摸这个石像，会不会得到什么提示呢？……嵌入日照石？当主角预感结束后，搭档把红色石头放上石像，古拉顿神像的眼睛突然闪出一道光辉！迷雾消失了！而在众人面前不远处出现便是きりのみずうみ。这时碍事的毒玫瑰队又出现了，正当双方又要爆发战争时，胖可丁老板却闯了进来……想打也打不成了。不过臭鼬王却暗中偷笑，声称就算是探险队里的有名的胖可丁，也要在这里完蛋了……

第九章　きりのみずうみのなぞ

两人来到一个往外冒着蒸汽的洞口，看来内部一定很热……就在两人进入洞穴的同时，在古拉顿神像前，瓦斯弹和毒鼬王终于向胖可丁出手了，行会老板胖可丁会就此倒下吗？

- **ねっすいのどうくつ8F+7F**
- **BOSS：古拉顿**
- **突破要点：**蜻蜓有招固定伤害20的远程攻击音速波，当心；后面几层出现的蓝胖蜂攻击力超高，一定要小心！相对来说，一火一水在这迷宫相对要轻松。

到达底层时，洞穴深处巨吼传来，同时也感觉到地面一阵振动……大家匆匆赶去，而在树林的另一面，是被打得站都站不起来的毒玫瑰三人众……



洞穴深处，出现的果然是古拉顿！看来必须先过古拉顿这关了……古拉顿的攻击很高，所以最好是降低他的防御然后反复用技能攻击，当然水系和草系攻击会更有效一些。当古拉顿倒下后，它竟然消失了？！一个陌生的声音响起：“那不是真正的古拉顿，是我做出来的幻象。”啊，原来是传说中的黄圣菇！在它的邀请下，主角二人来到了雾之湖。这里的夜景真是太美了！黄圣菇做出古拉顿的幻影是为了保护这里的时之齿轮。但是当问起主角的记忆的时候，黄圣菇却说并没有见过人类……之后行会的众人也赶到了，大家一起欣赏着眼前的美景。出于对于大家的信任，黄圣菇并没有消除众人的记忆，带着这里的美好回忆，远征结束了，大家也回到了行会。不过，主人公的身世之谜还没有解开……

第十章　ヨノワール

这天早上行会到来了一位贵宾——探险家ヨノワール。他是来询问胖可丁行会在雾之湖探险的成果的，不过非常遗憾……胖可丁只说什么都没有发现。行会的修行还是不能落下，继续去做任务吧！



◎天然鸟鉴定所及幸运蛋饲育屋开始营业，以前的迷宫里有机会出现宝箱。

这天晚上，毒玫瑰队又开始密谋对付主角一行了。第二天，主角们接到了一个到变色龙商店预订セカイイチ的任务。走到那里看到夜游神先生正和变色龙兄弟交谈着。这时，露丽丽两兄弟又急匆匆地跑过，原来他们正在找掉落的みずのフロート，但这情报被瓦斯弹和超音蝠听到了……回到行会，把不能预订的消息告诉鹦鹉，又是一顿牢骚，不管了，继续去做任务！这天晚饭前，鹦鹉又开始说事了……这次有两个时之齿轮被偷了！现在只有雾之湖的齿轮还没被偷走。到了晚上，黄圣菇处却发生了异变！“果然不能信任别人么……”再次被打到的幻影古拉顿，出现在黄圣菇面前的盗之黑影，第三个时之齿轮在劫难逃！次日，露丽丽兄弟来委托帮忙取回みずのフロート。他们收到了奇怪的信件，上面的语气看起来怎么那么像那只臭鼬……好吧，再次出发！前往新场所“エレキへいげん”，可是，正当两人在迷宫中冒险时，听说他们前往此处的夜游神先生却变了脸色，有危险！

- **エレキへいげん10F+10F**
- **BOSS：电麒麟1只+电光犬8只**
- **突破要点：**为了对付BOSS，进入前带好复活种子二至三颗，水系的主角请自求多福，带只有避雷针效果的小电狗非常有必要……以电气为主的迷宫，正负极兔都有隔一格攻击的电光火石而且威力比较大、更可恨它还有帮手，优先抹杀掉；

交友　上海　金志浩
每期抽奖奖品应该多几个盟区战卡，我很想要。
男，17岁，上海市浦东新区曹路镇顾三村，QQ1058079740

本迷宫开始出现陷阱地形及精灵屋，遇到怪物屋级别的一定要赶紧退到窄道里去一个个打，尤其是对于会高速移动麒麟奇简直是噩梦……记住，进入后半段以后迷宫会变得非常复杂，此时尽量找楼梯通过就可以了，不要恋战，最好是给主角配上满腹度消耗降低的头巾类道具スタミナリボン；对于会逃跑的要善用投掷类道具。终于到达最底层了，终于水之指环出现在二人面前！可正当要接近时，一个声音从天而降！我靠！一群雷电犬！二对多，太不公平了！最好能带一直避雷针特性的小电狗，这样BOSS们的电击攻击会完全失效。

好不容易打败了群犬，犬王使出了最强的雷电攻击，这时夜游神先生出现了。通过与犬王的交涉终于让主角们脱险了……水之环在这里出现原来又是毒玫瑰三人组干的好事！好在有夜游神的帮助下他们马上转身逃走了，委托完成，返回吧！

回到广场上，搭档提起了主角神秘的预感，也许夜游神知道些什么？果然，见多识广的夜游神先生告诉他们那是“时空呼唤”的特殊力量！可是当主角把自己的名字告诉了夜游神时，他却也含糊了起来……这时，鮑牙狸匆匆地来喊二人赶快回去，似乎发生大事了！

第十一章　とうぞくジュープトル

已经乱成一团的行会中，音符鹦鹉又宣布了一个消息：雾之湖的时之齿轮被盗！为了找回行会的清白，全力通缉盗贼草蜥蜴！这次交给主角和搭档的任务是前往きたのさばく。

- **きたのさばく15F**
- **BOSS：**无
- **突破要点：**以地面系和沙漠草系精灵为主，天气时有沙尘暴会费血，不宜久留，这里的很多精灵会多次攻击技能，比如穿山甲的疯狂乱抓，仙人掌的双刺，卡拉卡拉的双骨，所以虽然没有BOSS，但是通过的难度比较大。

在沙漠的最底部，发现了巨大的流沙旋涡，主角又感觉到自己知道这个场所……次日，刚刚解散的时候主角再次想起了前一天对沙漠似曾相识的情景，也许流沙里隐藏着什么秘密？这次的目标是——りゅうさのち，再次跟着感觉走，123跳进流沙，果然发现了流沙下面的洞穴，冒险开始了！

- **りゅうさのどうくつ10F+10F**
- **BOSS：**红圣菇
- **突破要点：**这个迷宫的难度很高，尤其是后半段，毒蝎子的连续针，穿山王的疯狂乱抓等PM的连续攻击，都是噩梦啊……在前半部分不会出现沙尘天气，不过沙基拉会使用沙尘暴改变天气；后半部分会出现沙尘暴天气，不要逗留，而且迷宫比较复杂，以找楼梯为首要任务。



终于来到流沙底部，两人发现了沙漠地下湖！难道远处的光芒就是时之齿轮？突然又一个陌生的声音响起：“你们是来干什么的？！”红圣菇从水中一跃而出，原来是它在这ちていのみずうみ里守护着时之齿轮！战斗吧！红圣菇大约300左右的HP，比较容易战胜。战败的红圣菇似乎还在误解主角们是来抢夺时之齿轮的，而此时响起陌生的声音：“那说不定……是我干的！”大家回头一看——盗贼草蜥蜴正式登场上！草蜥蜴利落地收下了时之齿轮逃走了！时之齿轮被盗走，大地发生振动，赶快从开始停滞的时空这里逃走吧！

第十二章　のこされたかのうせい

回到行会，当大家都在因为时之齿轮被偷走而失望时，夜游神先生说出第三只精灵在守护着最后一个时之齿轮。夜游神先生提出让主角使用时空呼唤的能力试试看说不定能知道些什么。果然，奇怪的预感又出现了——在一个水晶样的宫殿中，草蜥蜴打倒了蓝圣菇，就要盗取最后一个时之齿轮了！终于在大家的共同努力下，推测出蓝圣菇就在すいしょうのどうくつ！好，出发！

- **すいしょうのどうくつ11F**
- **BOSS：**无
- **突破要点：**小心隆隆岩的自爆，带一只湿气特性的精灵它们会很开心的。

来到底层，三根巨大的水晶映入眼帘，同伴刚调查了一下水晶，水晶突然发生了变色！……这时，主角的神秘预感又起作用了……蓝圣菇掌管的是意志，因此意志的颜色与水晶的颜色相同时，道路就会打开了……OK，把三个水晶的颜色都弄成蓝的，道路开启了，真正的水晶洞穴出现了，继续前进吧！

我希望能交到一些和我同年龄的朋友为好友，我十四岁。
男，14岁，上海市常德路618弄145号，QQ435706762
上海 方健峰 交友

● だいすいしょうのみち13F

● BOSS：草蜥蜴

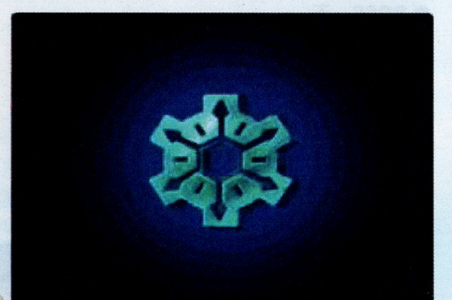
● 突破要点：这里的精灵攻击力都比较高，尤其是水鼬王；灾兽的压力特性会削减PP，另外灾兽在剑舞时最好还是不要去招惹，尽量用远程道具干掉；注意最后是有BOSS的，所以留些道具！

到达底层后，两人发现不远处那熟悉的光芒——时之齿轮！但是守护齿轮的蓝圣菇被盗贼草蜥蜴打倒了。蓝圣菇使出最后的力量张开了它设下的水晶结界，恼羞成怒的草蜥蜴眼看就要发起攻击，正义的主角们参上！草蜥蜴的攻击力比较高，而且速度很快，注意随时补血。它的HP大概400-500。经过努力终于把草蜥蜴放倒了，正当草蜥蜴垂死挣扎扑向搭档时，夜游神终于及时赶到，不料——“久违了，草蜥蜴！”原来他俩认识？！正当主角要与它们战斗时，它们却一同消失了？！还好，行会的大家都赶到了。不过，还有一个谜团没有解开——消失的草蜥蜴和夜游神去哪里了？突然，行会的警报响了起来！警察小磁怪通知大家赶快到宝物镇来！总之先去再说吧。

第十三章　ヨノワールのひみつ

来到宝物镇广场，三圣菇终于“团圆”了……当问及夜游神和草蜥蜴的关系时，夜游神终于要揭露事实的真相了——他们很久前就认识，草蜥蜴来自于未来，是被通缉的家伙，所以逃到了这里，而他的计划是让星球停止转动。而所有的时之齿轮就是控制这一切的关键！此外——夜游神自己也是来自于未来的！而他来这里的目的，就是把草蜥蜴逮捕回去。了解了真相的大家都表示愿意协助夜游神完成这一切！OK，那么我们的主角也重新开始做一做已经久违了的委托吧！

两天后。早上集合的时候听说夜游神先生已经抓住了草蜥蜴，要回未来了，大家一起去送送吧。来到广场看到夜游神压着被逮捕的草蜥蜴来了。可是就在这时，夜游神突然变了脸色：“你们两个也一起来吧！”说着把主角和搭档也一把抓住拖进了光圈，OMG！发生了什么？！



第十四章　みらいせかいへ

这里是未来么，没有一丝生机……“让您久等了，ディアルガ大人！”夜游神的面前出现一个恐怖的精灵的面孔……当两人回复知觉的时候，发现被关在牢笼当中，正当两人惊慌时，四只宝石眼闯进来将他们带走。过了一会，主角发现自己被捆在一个大柱子上，不仅主角和搭档，还有——草蜥蜴？！情急下草蜥蜴向主角提了个很奇怪的问题：你希望怎么死？选项有“どうぐをつかう”“わざをつかう”“こうげき”，选择最后一个“こうげき”，这样在他们使用疯狂乱抓的时候破坏了绳子就有机会逃脱了！成功逃脱后，去向真正的敌人发起战斗！走出洞穴，星之停止的世界景象吓了主角们一跳，可是追兵来了，没时间了，先撤。在路上从草蜥蜴处得知了事件的真相，原来罪魁祸首并不是草蜥蜴，而是阴谋计划着星之停止的夜游神！可惜现在已经没有时间解释了，眼下先通过迷宫甩掉追兵再说！

● くうがんのどうくつ8F

● BOSS：无

● 突破要点：百变怪会变成超能猪之类的其他精灵来攻击；注意气球鬼，在被打死的时候会爆炸，能躲就躲，能从远处投掷道具攻击最好；迷宫普遍很大很复杂，房间多而小，注意多带点粮食以及减慢满腹度减少的头巾，以免饿死在路上；大岩蛇会使用沙尘暴。

路上，搭档想借助主角的力量来预感停止的流水，但是似乎主角的预感在这个世界也失效了，虽然主角试图“发功”但是似乎并没有什么效果……没有办法，唯今之计只有继续前进了！

● くらやみのおか15F

● BOSS：无

● 突破要点：进入前带点干粮，多带点PP回复药，这个迷宫的道路比较乱……主要出现的鬼系精灵有特殊的穿墙能力，而且普通技能攻击效果很小；鬼斯的催眠很缠人；面对布袋鬼最好能用一击解决的技能，因为他的技能怨恨会减少技能的PP值；被烧伤的时候赶紧下楼。

一路上看到如此的未来景象，搭档开始想念行会的同伴们了……不过在这里气馁可不行，现在要紧的是先去找到草蜥蜴（选择“ジュプトルをおいかけよう！”），因为，还有些想要知道的事情（“しりたいことがある”），虽然搭档一直担心，不知是否可以信任那个家伙，不过，

交友 江苏 王远杰
为了称为食物链的最上层我在努力……
男，15岁，江苏省南京市栖霞区南江中学，QQ525960347

现在除了信任也没有别的办法了（“しんようするしかない”），好了，谢意留到以后再说吧，继续出发吧！

● ふういんのいわば8F+6F

● BOSS：鬼盆栽

● 突破要点：进入时带点PP药打BOSS用，迷宫的道路比之前的迷宫还乱……会出现大型的精灵屋，最好带一两个能束缚精灵行动的道具。



正当草蜥蜴一路逃亡时，听到一个陌生的声音——你还想到哪里去啊？是鬼盆栽？！

当主角赶来时，发现草蜥蜴被光线束缚住了，向鬼盆栽开战！注意鬼盆栽第一无属性弱点第二压力特性容易消耗PP值，要注意补充技能点数。HP大概在500左右。打败了鬼盆栽，它灰溜溜地逃走了。这时草蜥蜴也叙说了这个世界的故事，原本平静的世界，自从时间变得静止以后，原本性格善良的精灵渐渐地变坏了……因为如果世界持续着这样的黑暗的话，心灵也会发生歪曲……当草蜥蜴发现主角们愿意信任他时，他沉默了。“信任我的话，跟我来吧！”

第十五章　ほしのていしのしんじつ

原来暗黑ディアルガ才是这一切的真正的幕后指使者！就是它使得未来的世界变成了星之停止的暗黑世界，而时之齿轮是破坏星之停止的必要物品，因为时之齿轮能够使次元之洞恢复原样，这样一切都可以改变了。如果要让时间恢复，就要找到雪拉比。跟着草蜥蜴来到新的迷宫くろのもり，据说这里有穿越时间的精灵，也许就是雪拉比！

● くろのもり8F

● BOSS：无

● 突破要点：迷宫比较大，虽然房间并不多但是路也比较乱；梦魇会穿墙。

到达森林最深处，淘气的雪拉比现身了。原来它竟然和草蜥蜴相互认识！雪拉比带着三人来到了时间回廊前，这次要和草蜥蜴还有雪拉比一起穿越时间的迷宫了。

● もりのたかだい12F

● BOSS：无

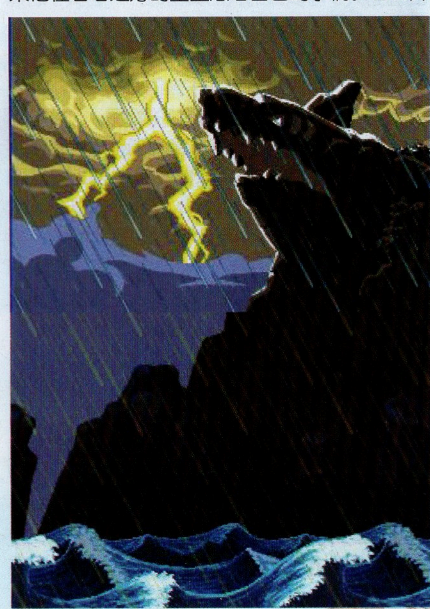
● 突破要点：这里的精灵的防御普遍很高，迷宫的结构并不复杂；注意保护好草蜥蜴和雪拉比；铁甲暴龙的投石是连续攻击，杀伤力很大，要保持一定的血量。

终于来到了时之回廊，但是正当他们要进入时，夜游神出现在四人面前……就在这时，暗黑ディアルガ终于现身了！草蜥蜴甚至想要放弃了……他似乎知道，目前对于黑暗ディアルガ才来说，一切都是无用的……

这时，草蜥蜴终于说出了另外一个让人震惊的事实——其实当初和他一起返回过去的世界的还有一个同伴！接着，主角的名字被草蜥蜴大声说出，主角震惊了。原来他就是草蜥蜴的同伴？！此时搭档趁机求雪拉比稍微进行一下时间转移，虽然雪拉比的时间控制很快就被暗黑ディアルガ打破了，淡在雪拉比的催促下，三人还是匆匆逃进了时空回廊，但聪明的雪拉比也在转眼间消失了……

第十六章　よあけのおもい

醒来的主角发现自己正躺在沙滩旁，终于回来了！！！搭档带着他来到村头的鲨鱼岩处，原来这里是他在进入行会前做的秘密基地。晚上，三人谈起了关于草蜥蜴和主角的事情……天还没亮，草蜥蜴却发现搭档不在床上，来到地面一看，原来他在看着远方的星空想着自己的事情。看着升



起的朝阳，草蜥蜴终于向搭档说出了感谢，感谢那时只有他没有放弃……搭档却说，这来自于对同伴的信任啊。是主角给了他勇气的力量。天亮了，开始这个世界的冒险旅途，第一目标是时间静止的キザキのもり！

● キザキのもり20F

● BOSS：无

● 突破要点：地狱犬的围攻要注意；勇吉拉如果在睡觉最好不要招惹；女皇蜂的压力特性是削减PP的。

但是来到底层，时间还是静止的，这是怎么回事？草蜥蜴取下了时之齿轮，并让搭档回到宝物镇打听一下现在的情报。当三人回到住处时，发现次元之洞已经开始发生了……不过，在那之前，的确还有想要去的地方啊（“プクリンのギルドにいこう”），当然他们会相信主角的吧（“しんじてくれる”），因为，大家的力量是必要的！

第十七章　ギルドのなかまたち

再一次回到行会的门前，当大家得知主角们回来时，地鼠第一个冲出地面，之后大伙都一涌而出！好感动。次日，又被很久没有听到的重音怪的巨声叫醒了……今天先去拜访温泉爷爷煤炭龟吧。再次通过8F的迷宫たきつぼのどうくつ，泡上舒服的温泉，跟岸边的煤炭龟对话，他就会告诉你关于まぼろしのだいち的传说，结果没想到说到关于可以去的人的资格时……老头子居然忘掉了，好不容易找到的线索又断了……

次日一大早，煤炭龟爷爷居然亲自来到了行会，原来他终于想起来关于去往幻之大地的认证物品了——一个有着神秘花纹的物品。

原来是搭档的宝贝——遗迹的碎片！胖丁突然说道：“这个花纹，我曾经见过哟，就在西北方的一个いそのどうくつ。不过，也有非常恐怖的家伙在那里等着……”回到鲨鱼岩，两人看到了一封信：“……幻之大地的探索顺利吗？我已经找到3个时之齿轮了……夜游神还会来到这里……看来我们也要加油了！”不过，他现在在哪呢？说不定可以在海岸边上找到他？那么去看看吧！从行会门口向下走，两个人来到了海岸边。

第十八章　ラプラス

在海岸边，看着自己的宝贝“遗迹碎片”，搭档又想起了相遇那天的事情……晚饭过后，夜色中，搭档白天看到的精灵乘龙来到了岸边，等着他的竟然是——胖可丁老板？次日大家向着迷宫いそのどうくつ出发了，而毒玫瑰队也跟在他们后面进入了迷宫……

● いそのどうくつ9F+5F

● BOSS：多刺菊石兽2只，镰刀盔1只

● 突破要点：以水系精灵为主的迷宫，火系的话会比较困难……后半段的迷宫相当复杂，准备好粮食以免饿死途中；海蛞蝓会用求雨改变天气；大闸蟹的保护3回合可以通过后退几步来解除效果；海象王的投冰是连续攻击。

终于追到了底层，正在担心音符鹦鹉的二人见到眼前一惊——毒玫瑰三人组竟然被打得一败涂地！进入内部主角们终于见到了还没出事的音符鹦鹉，松了一口气，不过所谓的强敌在哪？音符鹦鹉抬头一看，啊！虎视眈眈的强敌出现了！正当他们向主角扑来时，音符鹦鹉挺身挡下了这致命的一击！“他们是我可爱的属下……”好，为了音符鹦鹉的信任，开战！

如果选择的主角或搭档里有火系精灵，不要让它靠的太前，会遭受到水系攻击的巨大伤害的，两只多刺菊石兽的HP不多，可以先对付它们；镰刀盔有强大的攻击力和攻击技能，HP不足1/3时一定要补充，不要用侥幸换来懊悔！镰刀盔的HP大概是500左右。

终于赶走了伤害鹦鹉的家伙，这时，胖可丁和草蜥蜴居然出现了？！接下来，就要由草蜥蜴和主角搭档二人一起前进了。来到洞穴深处，主角发现了墙壁上那与碎片上一模一样的花纹！搭档把碎片放在地上，遗迹的碎片开始发光了，墙壁上的花纹也发出了共鸣……一个身影出现了——果然是乘龙！乘龙是带领被选择的人前往幻之大地的向导，那么，坐在乘龙的背上出发吧！



第十九章　まぼろしのだいちへ

行会中，音符鹦鹉在胖可丁的照顾下平安无事了。而此时，乘龙也在给主角们讲着他与胖可丁之间的那个约定……经过漫长的跋涉，主角一行终于来到了传说中的幻之大地！站上这片神奇的大地，不远处就是次元之道了，好了，向着次

交友 安徽 阮雪强 快高考了，WOW还没开80级，哎！只好放一放了，专心学习，迎接人生的考验。
男，19岁，安徽省马鞍山市贵都花园28栋，QQ1038764728

元之道，进发！

● まぼろしのだいち15F+8F

● BOSS：宝石眼6只+夜游神

● 突破要点：迷宫中随机出现各种天气，冰雹晴天等等；而且狠家伙一大堆，迷宫道路相当复杂，干粮是必要的，注意保护好草蜥蜴。

在迷宫的最深处，三人发现了很多古代的壁画……大概这里就是乘龙所说的古代遗迹了！那么赶快寻找传说中的虹之石舟吧。来到神殿祭坛顶端，主角突然发现前方的石板上写着什么。正当搭档要把碎片放入时，突然又有人杀到！随着宝石眼包围出现的果然又是夜游神！但是这次可没那么容易屈服了，好不容易走到这里，战斗！



先对付宝石眼，再对付夜游神，一定要注意宝石眼会连续攻击技能的疯狂乱抓，另外在宝石眼使用见切时，不要做无谓的攻击。最后集中攻击夜游神时由于他的压力特性别忘记补PP。

终于打倒了这个虚伪的家伙，可就在这时，他却作出了垂死挣扎，大家合力回击！弹回的影球终于把夜游神彻底打倒了！搭档来到神殿顶端，把遗迹的碎片放入了地面的凹槽，这时，地面开始发光了！可就在这时，夜游神却趁机站了起来，草蜥蜴舍身挡下了他对主角的攻击。挣扎着站起来的草蜥蜴一把抱住夜游神，不顾自己地把他推向时空之门，可是草蜥蜴也一起消失在了门内。

隧道消失了，剩下的只有那散落一地的时之齿轮……虹之石舟终于启动了，搭档哭着捡起了地上的齿轮："未来一定是能让草蜥蜴幸福的未来，一定……"但只有主角才知道，等待草蜥蜴的……是消失的未来和命运……不仅是他，还有主角也是一样……

终章　さいごのぼうけん

两人站上石台，石台缓缓升起，向着最后的舞台飞去！在石台的轨迹上出现的虹色，终于明白了虹之石舟的真正含义！向着最后的舞台じげんのとう进发吧！



● じげんのとう13F+10F

● BOSS：暗黑ディアルガ

● 突破要点：迷宫的结构不是很复杂，就是小房间的数量多一些，天气也是随机出现，已经到这里了就啥都不说了，一路顺风。

来到最高层，正当搭档想把5个时之齿轮装到石盘上时，伴随着闪电的降落出现在神坛上的，自然是次元之道的所在者——暗黑ディアルガ！已经没有回头路了，上吧！最终战斗展开！

注意暗黑钻石远距离时会使出无视距离攻击的时之咆哮，近距离会使用龙爪，而且有时必须用普通攻击而有时必须要用技能攻击才能给其造成伤害，注意提示信息。另外格斗、地系对其能造成大重创，进入迷宫前多带点复活种子，反正是最后一战了。它的HP大约在800–900左右。

打败暗黑ディアルガ后，当搭档要用时之齿轮对其进行封印时，次元之道开始崩溃了！主角和搭档顿时昏迷了过去……再次睁开眼睛的时候，次元之道的模样大变，而眼前的钻石兽也变了模样！在钻石兽的神力下，主角和搭档看到了时间又开始运转的情景，不过，次元之道已经被毁了大半了……星之停止被阻止了，世界恢复了和平！一起返回宝物镇吧！



主线剧情通关后追加内容详解

真?大魔王&毕业考试

主角和搭档继续着修行，突然有一天胖可丁宣布他们可以毕业了。接着胖丁告诉了他们关于进化的地点，这里也是毕业考试的地方：在しんぴのもり（神秘森林）有着ひかりのいずみ（光之泉），不过看起来有强敌等待呢……到宝物镇发生剧情遇到二熊，之后就可以出发去新迷宫了。

- **迷宫しんぴのもり13F**
- **道具：**钱，种，果，玉，手帕，刺，石
- **BOSS：**胖丁+音符鹦鹉+向日葵+地鼠+风铃铃+毒蟾蜍+三头地鼠+龙虾小兵+爆音怪
- **攻略要点：**一路走下去，发现BOSS就是长久以来一直照顾着主角一行的工会成员们，就以最优秀的战果来报答大家的支持和栽培吧。

通过该迷宫后，在迷宫列表中会出现ひかりのいずみ，前往这里可以让满足条件的怪兽进行进化——主角和搭档除外，他们必须完成后面的剧情后才可以进化；此外，通过毕业考试以后休息地点变成了鲨鱼岩上的洞穴，以后请在这里进行游戏存档；以后也可以在风铃怪处更换探险队的队长了：选择なかまをみる，蓝色的是队长，黄色是队员，白色是非队员，对于白色的，选择“チームにさんか”加入队伍成为黄色，对于黄色的，选择“リーダーにする”成为队长变成蓝色。

天空的馈赠

继续完成任务，有一日在圈圈熊咖啡厅遇到了章鱼桶和吸盘魔偶，和他们对话时听圈圈熊说传说中的精灵雪米出现在雪山上！听过了传说，前往目的地，没想到这里到处都是可爱的草刺猬，其中的一只来邀请主角去它的乐园冒险——迷宫：天空的馈赠。



そらのいただき 3F+3F+3F+3F+4F+4F+4F+4F+5F+5F

BOSS：第五阶段5只捕蝇草、第十阶段5只臭泥+3只臭臭泥

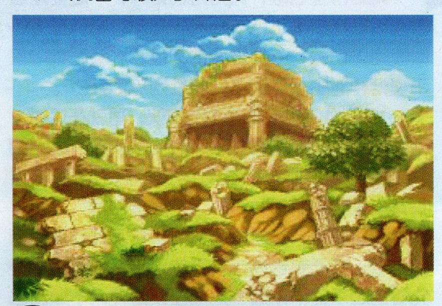
通过了最后的乐园，这里却是一片满布臭味的沼泽，原来这里已经被臭泥占领了。战胜臭泥军团后，草刺猬利用自己的力量把受到污染的沼泽净化了，当然它也可以变身成为天空形态了。注：二次到达迷宫底层可以获得雪米。

机密事项

大事件解决后，主角们继续完成任务，某日，大家在变色龙商店右边看到吸盘魔偶，对话后得知钢铁螳螂的事情，新的剧情展开了。

- **ふぶきのしま（暴风雪之岛）20F**
- **クレバスのどうくつ（雪缝洞穴）10F+4F**
- **BOSS：**雪女
- **攻略要点：**又是两个迷宫，而且都非常的长，路上要注意食物，保证安全。遇到属性被克制的时候一定要有对策。

完成该任务后探险队等级『シークレットランク（机密等级）』开启。



苍海之王子

继续完成任务，某日与行会里的向日葵对话，得知某处存在着一个名为とざされたうみ（封闭之海）的迷宫，众人自然不会放过这个探险机会，海洋迷宫的探险正式展开。

- **とざされたうみ（封闭之海）20F**

通过这个无BOSS的水系迷宫后获得神秘的蛋，孵化出来的正是海之王子玛娜菲，去找音符鹦鹉商量后得知需要给小王子喂“あおいグミ”的道具才能让他健康。如果没有的话就去刚才的封闭之海迷宫找找看吧，运气决定一切。给玛娜菲吃了几个あおいグミ以后小家伙终于安静了，但是第二天为了治好生病的玛娜菲主角又踏上了

交换 江苏 刘灵灵 求购PSP2000一台，看货给价，江苏地区优先考虑，愿意的Q我！
男，20岁，江苏省启东市吕四中学高三，QQ695353369

旅途去寻找海里的精灵菲奥奈：

● きせきのうみ（奇迹之海）18F+4F

● BOSS：暴鲤龙

虽然治好了玛娜菲但是为了他的健康只能忍心告别了……不过其实，后续剧情发生完毕后玛娜菲会自己返回行会并加入成为同伴，并在三日后发现新迷宫うみのリゾート，里面有不少好东西，有空就去探索一下吧。



藏宝之地的秘密

某日在行会看到了美女三人组探险队“チャームズ”，瑜伽王，女郎兔和超能女皇原来是行会老板胖可丁的老相识，跟着他们一起去冒险吧！

● ばんにんのどうくつ（看守的洞穴） ICE3F+ROCK3F+STEEL4F+5F

● BOSS：三圣柱、钢人4只+沙瓦郎4只+圣柱王。

攻略要点：该迷宫里打倒未知图腾后有几率获得对应字母的石头，只要凑齐门板上对应的石头即可开门前进——第一块石板是ICE，第二块是ROCK，第三块是STEEL。

最后的圣柱王被打倒后宝藏之地かくされたいせき（隐藏的遗迹）20F开启。去到最底下即可触发支线剧情。

邪恶的真相

某夜，当主角想起不能进化的事情时，森林里出现了噩梦神和梦兽的身影……又一夜，梦兽出现在主角的梦境里……几次在梦境中见到梦兽后，一天早上，跟着龅牙狸来到行会，看到露丽丽陷入了噩梦。为了进入梦境，先前往しゅぎょうのやま（修行之山）找正在反省的素利拍吧。修行之山有19F，通过后即可在素利拍的协助下进入梦境：

● あくむのなか（噩梦之中） 17F

在梦境深处见到梦兽，但是当素利拍因为担心而赶到时梦兽消失了……当夜，在悬崖上和搭档彻夜长谈。次日，为了解开心中的谜团前往海岸找乘龙对话，但它也不太清楚……就在当夜，空间守护者パルキア出现！

● そうのさけめ（层之裂缝）15+9F

● BOSS：パルキア

终于平息了空间大神的怒火时，真假梦兽同时出现，真相终于大白！被揭露的噩梦神留下口信：“来吧，到やみのかこう（暗之火口）了结这一切！”次日，在悬崖处与梦兽对话前往最后的迷宫。

● やみのかこう（暗之火口）15+15F

● BOSS：噩梦兽+阿柏怪+盔甲暴龙+熔岩蜗牛+梦魇+钢甲暴龙+鸭嘴暴龙

顶级的迷宫，最厉害的敌人和最厉害的BOSS，当然，这一切在已经“功德圆满”的主角面前都算不上什么。完成该剧情后在悬崖处与梦兽对话梦兽加入队伍。



支线角色分支剧情补完计划！

当完成了特定剧情（迷宫トゲトゲやま突破）后，在开始菜单中会追加选项“エピソードリスト”，在这里是不同与正篇剧情的特殊剧情，讲述的是游戏中出现的NPC（比如龅牙狸、向日葵、草蜥蜴）所经历的事情，让玩家能够更加深刻的体会到游戏剧情的完整性——比如龅牙狸为什么会那么高兴自己会有这么可爱的师弟；

比如草蜥蜴舍身和夜游神通过时空隧道回到未来世界后发生了什么等等，并且还可以用他们进行冒险，给人以全新的体验，千万不能错过哟！



ビッパのねがいごと（水獭的愿望）

● 出现条件：迷宫トゲトゲやま（角山）突破



玩最终幻想亡灵之翼用金手指不小心把任务100%完成的给开了，难道就不能弥补了吗？
男，13岁，河北省邯郸市丛台区三里铺村，邮编056002　河北 杨亚鹏 交友

很久以前，水獭就离开了自己的家人独自在外头闯荡了，临近离开之前，他老爸把家传之宝留给了他。而这天音符鹦鹉吩咐他去收买果子的时候，却意外从冰雪树人那里获得了“能看到传说中实现愿望的许愿星”地图！于是两人展开了寻找许愿星的旅程。

● ほしのどうくつ 7F+4F

● BOSS：宝宝龙+天蝎+冰雪树人

但是，单纯的水獭却被奸狡的冰雪树人欺骗了，原来他们的目的是为了得到水獭的家传之宝。就在危机时刻，行会众人赶到！没想到大家会这么关心自己啊……终于把坏人收拾，而胖丁告诉大家，真正能实现愿望的星星就在迷宫的最深处：

● ほしのどうくつ さらに おくち 4F

● BOSS：许愿星

虽然想了很多愿望想要许下，也许自己最希望变成一流的探险家，但是那是需要很多经历和探险经验的……鲍牙狸在犹豫之后悄悄地许下了自己的愿望：就让自己将来能够有一个很可爱的师弟吧。这个小小的愿望看来许愿星真的已经实现了呢，而且还是两个可爱的师弟。



てんさいププリン(天才胖普林)

● 出现条件：迷宫きりのみずうみ（雾之湖）突破

天真活拨可爱拥有神奇力量的胖普林，不管跟什么样的同伴都能在一起玩耍——就算这天被坏孩子的布袋鬼提议到暗黑森林去探险也是欣然接受，会很顺利吗？

● アソコクのもり 7F

虽然这里的底层没有BOSS，但是一只太古龙蝎却吓走了坏同伴。可是这可难不住咱们的胖普林，一顿撒娇之后古蝎大叔无可奈何地接受了这个小家伙。来到屋内，胖普林竟然解开了古蝎大叔困扰多年的宝藏地图的秘密，次日，前往古蝎大叔的居住地，两人一起前往宝藏之地。



● ひがしのほらあな 10F

从此，小胖普林拜大叔为师，师徒正式开始藏宝之旅！但是，古蝎大叔到底还有什么秘密，他为什么会住在暗黑森林呢？终于有一天，一只尼多王看到了同行的两人……就在次日，尼多王来到了胖普林的家，向小胖普林的父母诉说了事实的真相……

● ざいほうのいわば 8F+6F

● BOSS：古蜻蜓+钢磁鼻+女王蜂+爆音王+火山驼+念力土偶



这也许是两人在一起最后的探险了……出洞后美丽的景色也掩盖不了别离的悲伤……赶到的尼多王原来是秘密警察，当他发现古蝎就是已经逃逸多年的逃犯时他必须要执行自己的职责了。

在和胖普林共同冒险的途中已经褪去了当初的劣气的古蝎束手就擒了，并且说服胖普林平息了要被强行分离的怒气，“以后的路就要靠你自己走了……天才的你一定要成为一流的探险家！”古蝎老师最后留给胖普林的礼物就是他们第一次共同探险时找到的那个宝藏——一面能够让人看清自我的镜子……这也是一份让胖普林受用终生的礼物。

● ほんじつのきゃー（真相呀—）

● 出现条件：迷宫だいすいしょうのみち

●（大水晶之路）突破

这次的主角是行会的向日葵，某日的他被



交友 广东 梁健聪 喜欢动漫游戏的朋友都可以与我做朋友。
男，16岁，广东省珠海市斗门区白蕉镇榕益村，QQ1025773019

分配了一个很棘手的通缉任务——去抓捕被通缉的鬼斯通，但是不知道为什么，这家伙总是不会被打倒……



● げんせんのどうくつ　4F

● BOSS：鬼斯通

虽然打倒了鬼斯通，但是他居然又站了起来，只好继续追踪！

● げんせんのどうくつ　じようそうふ　4F

● BOSS：鬼斯通

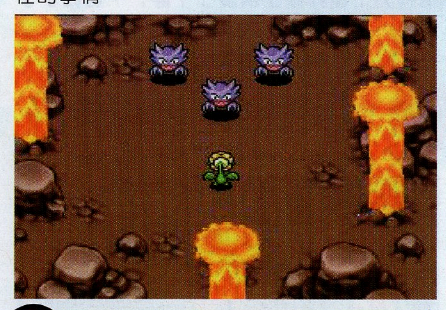
被打倒的鬼斯通居然又站了起来！而且还召唤出两只熔岩虫让向日葵陷入了麻烦，就在这时，爆音怪前来给向日葵解了围，不过，他怎么会知道向日葵有难呢?

● げんせんのどうくつ　かそうふ　4F+4F

● BOSS：3只鬼斯通

聪明的向日葵终于找到了“打不死的鬼斯通”的真相——原来他们是3个！果然，被看透的真相大白了，就在向日葵再次被围攻时，英雄救美

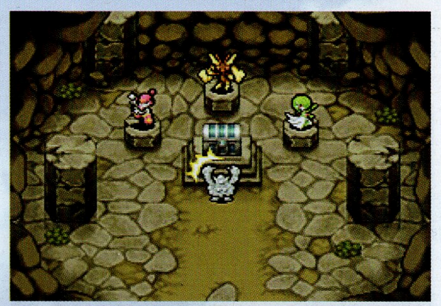
——啊不，英雄救葵的爆音怪再次出现！两人合力，捉鬼任务完成！在这天的日记里，向日葵感激地写下了关于自己的好兄弟爆音怪的事情……



チャームズさんじょう!

● 出现条件：从未来世界返回现实世界剧情之后

夜幕里的遗迹、伪装成石像的美女、潇洒的动作，她们是——美女探险队チャーム



ズ——女郎兔、瑜伽王和超能女皇！勇敢而漂亮的女侠的冒险开始了！但是却碰上了冤家对手MAD队……看看谁先找到宝藏吧！

● みなみのジャソグル　10F

刚通过迷宫，三人遇到倒在地上的胖可丁，经过一阵诊断发现——这家伙居然是饿倒的……用食物帮助了胖可丁之后继续前进！

● きよだいがんせきぐん　5F+5F

● BOSS：铁甲暴龙+8只哥特拉

然而接下来的道路犯了难——在岔道口处无论进入左边还是右边都会返回原地，终于在胖可丁的帮助下发现中间的墙壁可以穿过！前进！

● 左侧：ひだりがねのほらあな　5F

● 右侧：みぎがわのほらあな　5F

● 中间：だいしようにゆうどう　5F

● BOSS：纽拉王+阿伯怪+毒龙蝎



正当美女队和MAD队要发生冲突时，胖可丁老板出现了，原来宝箱是百变怪变的，因为他想保护真正的宝藏——隐藏在深处的时之齿轮。了解这一切之后，美女队和MAD队都离开了，并且都表示会保守这个秘密——也许真的就像胖可丁说的那样，没有真正的坏人吧！

あんこくのみらいで

● 出现条件：二周目毕业考试剧情通过之后

话说草蜥蜴舍身和夜游神进入时光隧道返回

攻略研究

应该再多写一些PSP的攻略和推荐游戏。
男，13岁，陕西省西安市未央区徐家湾西航福利区，QQ545485423　陕西　沈读者　交友

未来世界，却发现夜游神却也不明原因地被宝石眼追杀，以为自己被迪亚路卡大人抛弃的夜游神只好同草蜥蜴一起开始了旅途…



● こかつのたに 5F+5F
● BOSS：4只宝石眼
● くらがりのこうや 4F
● じげんのどう 10F+10F

但是迪亚路卡并不在这里，草蜥蜴此时担心起了当初协助自己逃走的雪拉比，于是决定先去黑森林寻找失踪的雪拉比。

● くろのもり 7F
● BOSS：6只勾魂眼
● くうかんのがんぺき 10F
● くらやみのひようざん 10F+4F
● BOSS：猛犸+4只鬼面冰





● ひようちゆうのもり 10F

终于看到了雪拉比，但是他为什么被鬼盆栽封印着？！原来这一切都是夜游神提前设计好的诡计和假象！但是草蜥蜴仍然信任着夜游神，因为他们曾经一起经过了那么长的旅途，一起战胜了那么多的困难，至少他仍然相信夜游神……在草蜥蜴的信任下，夜游神终于忍受不住内心的困扰，一把推开了被束缚住的草蜥蜴，然而就在这时，暴走的迪亚路卡出现了，而天空也出现了神秘的极光。为了守护自己的主人，为了解救暴走的迪亚路卡，为了拯救这个世界，夜游神、草蜥蜴、雪拉比共同踏上了最后的冒险：

● だいひょうざん 9F+8F
● BOSS：暗黑迪亚路卡

暗黑迪亚路卡倒下了，星球恢复了转动，黎明再次出现在天际，但是，消失的时刻也到了……偎依在草蜥蜴怀里的雪拉比含着泪："……能够看到黎明……在最后的时刻和你在一起……我真的很高兴……"剧烈的坍塌之后……夜游神、草蜥蜴和雪拉比恢复了知觉，大家没有消失！在恢复正常的迪亚路卡的神力下世界终于恢复了平静，一切归于了正常，整个世界再次充满了光明和生机，空之探险队的特别剧情也正式收场！

新增系统咖啡厅详细操作说明！

众所周知，空探新增了咖啡厅系统，里面有饮品站，回收道具，委托等，是提升精灵能力、获得特殊道具和开启特殊迷宫的重要地点。咖啡厅坐落于行会悬崖脚下，在向瀑布探险前开启。首先说说咖啡厅，主管NPC是晃晃斑，一开始晃晃斑会热情的招待："这里是FRESH&JUICY晃晃斑饮品站，欢迎光临~"

第一项开始选择食材，第二项对饮品站的说明，第三项放弃。



交友 广东 何建达 猜猜看那个栏目取消它吧，太难了。
男，15岁，广东省博罗县罗阳镇东区上城下街7号，QQ252478987



选择第一项后，选择包里的（空探偏偏这项系统没方便化）食材，比如包里依次有一个茶色软糖、桃色软糖两个、医疗种子一个、神圣种子（转移至楼梯所在房间）一个、多余种子（复活种残骸）两个，如图选择茶色软糖后，第一项给予食材，第二项查看该道具说明，第三项返回。

选择第一项后现在（又一个不方便设定）队伍名单会列出，选择要喝的队伍成员，选好后第一项给该PM喝饮品，选择第二项可以依次查看该PM能力，招数和聪明度列表，最后一项放弃。最后确认，给（如图）铁甲犀牛（该PM名字）喝用茶色软糖（选用食材）做出的饮品



吗？选是后晃晃斑会呼叫该PM，如果是主副主角俩就跳过此步。



铁甲犀牛喝了“茶色软糖浓汤”（该食材做出的饮料名称，即使相同的食材都会做出不同的饮品名称，所以有非常多）之后铁甲犀牛聪明度上升并且攻击永久+1（已验证喝了软糖类型与属性不合像普通吃软糖一样增加稍少聪明度，还有不同食材会有不同效果比如幸福种子食材的就会+1LV，详见下表）。此外，这里一个很恶搞的是——如果选定PM满级的话，将会出现下图中的情景：系统提示：“ 皮卡秋（该PM名）LV升至101！”不过不要激动，系统之后会跟着提示：“**（该PM名）LV已无法提升，LV没有变化”，然后传来吃了不幸种子的音效……

还有，在PM喝饮料时，晃晃斑有时会表现出某种表情说着“做出了满意的杰作了！”杰作分两级，一种上好，一种魔幻。此时PM喝完上好饮料在普通效果出现后系统提示：嗯？嗯嗯嗯！？（魔幻饮料是WOW！WONDERful！）有可能聪明度再增加，有可能某项能力大幅上升，下图就是能力大幅提升的情况。

详细食材，效果对应表（“偶尔很难喝”的效果是某项能力减低1到3）：

咖啡厅饮料效果表

使用食材	普通饮料	上好饮料	魔幻饮料
おおきなリンゴ	无	HP+2	不明
とくだいリンゴ	无	不明	不明
リンゴ	无	HP+2	HP+5
おうごんのリンゴ	无	不明	某项能力+5
ベトベタフード	无（偶尔很难喝）	HP+2	AT+2、DF+5、SD+5、HP+2之一
各种软糖	聪明度↑，某项能力+1	聪明度再次↑	某项能力+2到5或聪明度再次↑
ふしぎなグミ	聪明度↑，某项能力+3	聪明度再次↑	HP+2
オボンのみ	HP+2	不明	不明
オレンのみ	无	HP+1	不明
オレソのみ	无（偶尔很难喝）	HP+1，聪明度↑	不明
カゴのみ	无	HP+2	不明
クラボのみ	无	HP+2	HP+5、SA+5等效果随机
ゴローソのいし	无（偶尔很难喝）	HP+1，聪明度↑	不明

攻略研究

咖啡厅饮料效果表			
使用食材	普通饮料	上好饮料	魔幻饮料
チーゴのみ	无	HP+2	不明
モモンのみ	无	HP+2	HP+2、SD+2、AT+5之一
いのちのタネ	HP+3	不明	不明
いやしのタネ	无	HP+1	SA+2、SD+5等随机
おうごんのタネ	LV+5	HP+2	不明
くうふくのタネ	无（偶尔很难喝）	不明	不明
しあわせのタネ	LV+1	不明	不明
しばられのタネ	无	HP+2	不明
じゃあくなタネ	无	HP+2	不明
しゅんそくのタネ	无	不明	不明
じゃあなのタネ	无（偶尔很难喝）	HP+1，聪明度↑	不明
すいみんのタネ	无	HP+4	某项能力+2到
すいみんぐのタネ	无（偶尔很难喝）	不明	不明
せいなるタネ	无	HP+2	SD+3
ただのタネ	无	HP+1	不明
ドロンのタネ	不明	不明	不明
ばくれつのタネ	无	HP+2	某项能力+2到5
ふこうのタネ	无	不明	不明
ふごうのタネ	无	HP+1，聪明度↑	某项能力+2到5
ふっかつのタネ	无	HP+1	不明
ぷっかつのタネ	无（偶尔很难喝）	不明	不明
ふらふらのタネ	无	HP+4	某项能力+2到5
まどわしのタネ	无	HP+4	不明
めぐすりのタネ	无	聪明度↑	不明
めくすぐりのタネ	无	聪明度↑	不明
めつぶしのタネ	无	HP+4	不明
もうげきのタネ	无	HP+2	不明
ワープのタネ	无	HP+2	不明
ピーピーマックス	无	聪明度↑	不明
ピーピーマッスグ	无（偶尔很难喝）	不明	不明
カテキン	技能表第一招威力+3	不明	不明
キトサン	SD+3	不明	不明
タウリン	AT+3	不明	不明
ブロムヘキシン	DF+3	不明	不明
リゾチウム	SA+3	不明	不明

还有时，喝完饮料后晃晃斑会低几率送出“探险者特别礼物”之类的东西，此类物品的作用就是开启迷宫。如图，这次奖品开启的正是之前广为流传的720雕塑所在迷宫命运之塔！（99F，且进入条件比零南更苛刻！顶峰可看见720雕塑并获得道具时空之玉！）以下为所有送出迷宫：安静之河（しずかなかわ）、绿色草原（みどりのそうげん）、风之灵峰（かぜのれいほう）、幸福之峡（しあわせみさき）、未开荒野（みかいのこうや）和命运之塔（うんめいのとう）



除了开启迷宫，奖励品还有低几率出现PM加入队伍或者给蛋：如图，输入想要加入的PM名称，之前那PM会从回收厅走来说“喝的很尽兴吗，我能不能加入你们？”选是即可让他加入，不过能加入的全部PM只有如下几种：独角虫，嘟嘟，蓝萤火虫，线球，灾难兽，掠雀，绅

交友 天津 朱栎翰 G3的古龙种打起来还真难呢！ 男，18岁，天津市河东区福东里，QQ704251259

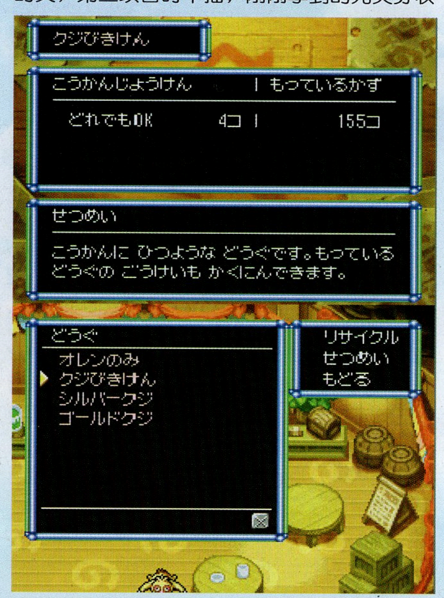


土蠍蟀，绿毛虫，瓦斯弹，捕虫草，三目蜂，天然雀，铁哑铃，玫瑰花苞♂，小泉石，麒麟奇，大葱鸭♂，超能少♂，鸭神最初，铃铛响，大甲，由基拉，盔鸭神，可鸭神，蚝蝓（红），毽子草。

用这种方法加入的PM统统为LV1。另外还有一种情况就是有PM像上述情况那样走来，然后送给你一个PM蛋存放在吉利蛋孵蛋屋（如果孵蛋屋已有蛋就得不到了）用这种蛋孵出的PM有孵蛋能力修正，遗传技能且大几率带有孵蛋的专有道具，性别则是未知。

回收厅说明

接下来，我们如图选择普通兑奖券，第一项回收道具，第二项说明，第三项放弃，选择第一项后在包里或仓库里按L选道具。回收成功后的选项，第一项是立即抽刚刚拿到的兑奖券的奖，第二项暂时不抽，刚刚拿到的兑奖券收入背包，一开始跟小果然对话选第二项“抽兑奖券奖”时选出要抽的兑奖券类型，然后开始抽奖。



选一种颜色抽奖，依次是红蓝黄，抽到的奖的类型为不中，中奖，中大奖。之后SONANS会转过身去抽奖，小果然会依次问：“不中吗？”如果大叫SONANS~就不中，得到不中鼓励奖；如果摇头小果然会继续问“中了吗？”如果大叫SONANS~就来个看守行会全部猜中的音效，然后得到中奖奖品；如果摇头的话……小果然继续问 “难道是……中大奖了？？”这时咖啡厅里的队伍中其他待命PM会跟过来，如果SONANS回过头跳起来大叫“SONANS~”的话——BOOM！此时鸭神和美丽花会破墙而入跳华尔兹，晃晃斑和果然会跟着伴奏……一阵闪光后墙壁修复了，然后小果然会送出中大奖奖品！



但是千万别以为“难道中大奖了”之后必定就有大奖！有时候SONANS会沉默3秒流汗“……”小果然会发问：“难道……还是没中？”“SONANS！”此时传来探险失败的BGM，小果然对SONANS说“那啥，振作点鸭，对不起，这是我们的失误……”然后小果然送给我们鼓励奖……众人绝倒。除了中奖，交换结束后满足一定条件也会也会开启迷宫，迷宫以回收次数决定。

- 3次－滚滚山洞（コロコロどうくつ）
- 6次－细小平原（ちいさなはらっぱ）
- 60次－橘子森林（オレンのもり）
- 100次－末端之湖（はてのみずうみ）
- 150次－零岛中部(ゼロのしま ちゅうおうぶ)

其中零岛中部是新迷宫，可以说是零北和零东的合体版，只能带16道具，不得经验（LV100，另外零中所有PMLV上90），新增两个恶心陷阱遍地都是，MH几乎每层都有……难度自己去体会吧，建议把PM在饮料厅中刷到HP999能力255再去闯。



生存指南——游戏系统简介

本作的游戏类型是AVG，所以系统相对简单。这张图就是主要的游戏画面。玩家要做的就是控制主角一路前行，触发剧情，最后逃出受灾的城市。游戏的操作可以在系统菜单中调整，默认操作方式如下。

基本操作

十字键：转动视角	○：动作键
类比摇杆：人物移动	X：跑步
START：打开菜单	L：切换至背后视角
□：呼叫	R：蹲下
△：主视点切换	

菜单的选项也极为简单，左下角表示着主角当前的性格，选项则分为5个大项目，分别如下。

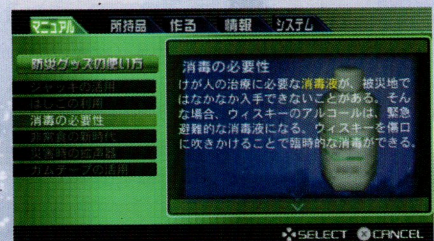
所持品：第一项是使用和装备手中的道具（食物和医药是有重量的，如果超过了右下角标志的载荷，就无法拾取了）；第二项是换装，第三项是更换使用的指南针。

制造：分别是合成和解体道具。合成的道具可以给冒险带来一些便利和帮助。

情报：查看地图，或者查看得到的各类报刊杂志（可以得到一些剧情方面的线索）

系统：游戏履历查看、游戏系统设置以及返回标题画面。

指南：查看各类相关抗震知识，可以说是游戏的精髓之一。分为防灾道具篇、受灾避险篇和灾区生活篇。



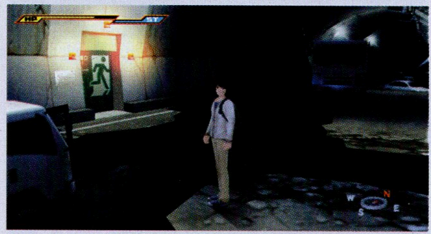
TIPS 切换成主视角时，有比第三人称视角更好的视野，在悬崖边下望等情况有用；游戏中的人物要转身时，并不是原地转身，而是有个扭身的动作，如果是在狭窄的钢梁上，或者紧靠悬崖边，最好蹲下慢慢转向或退回；有台阶的地方，走过去是自由落下，跑过去则是前跳落下，可不要跳到沟里哦。

体力是生命线！

在废墟中冒险自然需要体力，主角的HP槽就显示在左上角。不过似乎有些奇怪的是体力槽有两头？这就是本作的特点之一：压力系统。主角平时的体力是不会下降的，但如果遇到危险或者受到惊吓等刺激，心里上的耐受力就会下降，体力槽右端的“压力”就会上升，从而压迫HP，使得体力下降——而随着体力的降低，HP槽也会

交友 北京 郑鑫洋 喜欢口袋和怪物猎人的和我联系啊！
男，14岁，北京市海淀区西北旺镇后厂东街7号，QQ100094

逐渐开始闪光，这表示主角的行动能力（如跑步速度、攀爬能力）已经受到影响。还好，有许多途径可以平复受伤的心灵。



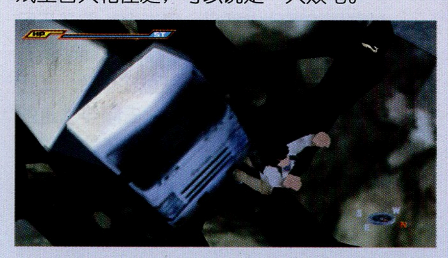
使压力值上升的因素：
平时自动增长（小）
遇到余震（小）/遇到余震时未及时蹲下回避（大）
涉险（如走上窄小的独木桥）/遇险（如跌落）
受到惊吓或恐吓（如遇到尸体）
逃生scene（除一定速度自动增长外，还有剧情强制增长）

使压力下降的因素：
在安全地带（如避难所）自动下降
吃食物、使用医疗包
在存档点进行回复或发生剧情
听女主角歌唱
发脾气非难同伴（剧情对话选项时，会造成同伴友好度降低）

游戏中有男女两位主角。其中男主角的身体能力（跑步速度等）比较高，但心理素质较差，压力上升快；女主角则是身体能力一般，但心理耐受性好。事实上，压力上升会导致HP下降，但休息后，压力虽然随之降低，HP却只恢复上限，现有HP还是老样子，而HP低下又会影响活动能力……所以总的来说，女主角篇的难度要略微低一些，建议初上手者选择。

求生SCENE

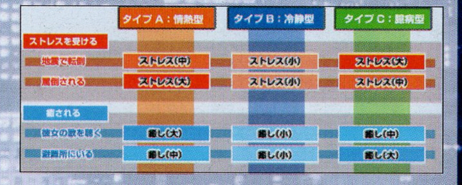
在冒险中，总会忽然发生一些紧急状况，此时主角必须立刻行动起来逃生，否则就会死于非命——这种环节被称为求生SCENE。如果求生失败，主角挂掉的话，会从前一个CHECK POINT满血开始。完美结局与死亡次数没关系，所以可以将死亡作为补充HP的手段——这个设计与游戏主旨大相径庭，可以说是一大败笔。



治愈心灵的力量

当剧情发展到某一阶段时，女主角就有机会开始一展歌喉了。平时冒险时与女主角对话，也可以让她唱上一曲。听女主角唱歌不仅能够增加其好感，更可以缓解压力，治愈被伤害的心灵。

歌声以及其他恢复手段的效果，是根据主角的性格来决定的。游戏一开始就会决定主角的性格，之后冒险中，根据主角面对危机的态度和方法不同，每天早晨起来，性格都会受到影响。



	タイプA：情熱型	タイプB：冷静型	タイプC：臆病型
ストレスを受ける			
地震で転倒	ストレス(中)	ストレス(小)	ストレス(大)
罵倒される	ストレス(大)	ストレス(小)	ストレス(中)
癒される			
彼女の歌を聴く	癒し(大)	癒し(小)	癒し(中)
避難所にいる	癒し(中)	癒し(小)	癒し(大)

完美结局生存攻略透解！

2011年 3月末 AM 07：00
短短的小憩之后，我醒了。
映入我眼帘的，是窗外温暖的阳光、交相飞舞的海鸟
以及，中心岛。
我下周就要在那里的大学上课了，
隧道的尽头 就是中心岛了吧。
新的世界、新的开始
本该如此的……

第一日



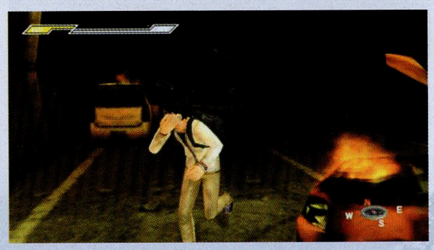
春光明媚，我们的主角牧村里奈（攻略以女主角线路为准）正坐在前往中心岛的客车上悠闲地听着车上的人闲谈。长达大学四年的时光就要开始了，究竟在这四年中会获得怎样的宝贵经历呢？这样想着的主角也逐渐陷入了沉眠，而客车也驶入了旅途的最后一段：中心岛海底隧道……

一段剧情之后，主角的冒险正式展开了！

POINT

一开始的三个选项决定了主角初始的性格，性格对于冒险的影响还算挺大的，同样的旅程，不同的性格玩起来感觉也有差异。不过性格只有三种，所以基本上流程都不会有什么大分歧。

从剧烈的震动中醒来，里奈挣扎着避开尸体爬出车外，刚刚走出几步，身后的涵洞就轰然倒塌！惊魂未定的她还没有回过神来，就目睹了一位自称森田的男子抛弃死去同伴逃走的现场。不过毕竟逃生要紧，她捡起了地上的背包，避开余震进入了安全室暂作整理。



POINT

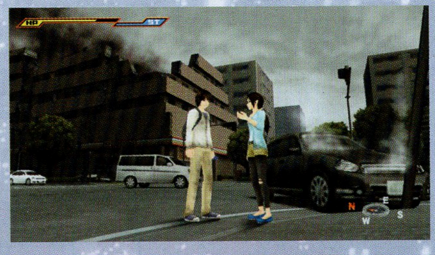
直接从车里爬出来就进入了第一个求生SCENE，一直向前逃跑（摇杆↓+×）即可脱离。游戏的流程中将会遇到很多余震，余震时，要迅速按R键蹲下回避震动，否则会增加压力，放任不管的话主角更会摔倒失去HP。地上能捡起的道具大部分都有箭头标示，一开始的手绢捡起来装备吧。蹲下回避烟雾前进，走进安全门附近的卡车时会发生一次余震，回避余震后迅速跑过卡车到达亮灯的安全门，迟则卡车跌落。

好容易找到逃生的洞口，主角却被一块沉重的碎石挡住了去路，只好回头搜寻——很快她就在车下发现了一名被困的女性。有惊无险地救出了女性后，双方一番寒暄，女主角本条咲正式加入队伍。两人协力搬开了阻路的巨石钻了过去，没想到刚走几步，海地管道内壁就发生了破裂，海水激涌而出！二人拼命冲入安全室撞开了紧急通道的门，终于逃出了隧道。

POINT

蓝色的椅子是万能存档点……本段剧情中有两个逃生SCENE——取千斤顶和隧道脱出，不过都很简单。首先用□键呼唤女主角，对话后向里走发现千斤顶。拿到千斤顶后必定会发生一次余震，要立刻蹲下回避。之后后面的车会惯性冲过来撞击主角落脚的车，此时如果没有蹲下回避震动的话必定掉落深沟，所以还是等震动结束后马上向边上跳开吧。搬开石板后就是透水事故，不管别的直接一口气跑到最深处的安全门，注意回避水柱。如果长时间没有脱离的话积水会使得走路速度放慢，非常危险。进入安全室后连打键撞门逃生。

两人还来不及分享重见天日的喜悦，眼前的场景就让她们倒吸了一口冷气——昔日美丽繁华的市街已经变成了一片残垣断壁，远处还不时传来爆炸声，女主角不禁软倒在地。两人互相安抚一番后，决定由女主角引路，前往西边的避难所。（从这一点可以看出日本的防灾意识十分优秀，真值得我们学习啊！）路上虽然遇到了之前的森田，不过他居然不管我们自己开车跑掉了，靠。



POINT

对话自由。如果一直向女主角发脾气的话可以减轻压力，不过相应的女主角好感度也会降低（以后也是如此，不过本作难度相当低，一般来说还是当好人为妙）。开始后记得回身找到存档点进行恢复。一路上要通过独木桥（慢慢的走过去，这种场合遇到余震的话凶多吉少，所以能趴着就不

交友 上海 周海鹰 公开地址交友来信必回，傻瓜征友。
男，31，上海市愚园路246弄20号903室

站着）、高坡（调查后就要去周围寻找能垫脚的东西，找来附近的垃圾桶垫脚即可），注意在找垫脚物的时候如果接近废楼旁的冰激凌灯具，会发生头顶上坠落碎石的危险事故，要注意回避（不过这样的话能回收一个防灾指南）。之后二人会看到森田驱车离开。不管他，到附近的白色轿车旁收听广播就是了（记得回收物品，车站附近的地上有一瓶水没有提示，不要漏掉了）。

求生SCENE：听完广播向着目的地没走几步，随着一阵余震，路边的大楼摇摇欲坠，由于事故飞上去的车辆也接连落地！被车砸到会当即毙命，不过开始后跟着女主角拼命跑过去即可，事实上如果跑在女主角前面的话几乎一点威胁也没有，注意视角转换即可。



好容易避开了落石，两人也稍微放松了下来，女主角一边走着一边哼起了歌——原来她是一名为了追逐梦想而辞去公职的歌手，本来她应该筹备自己的演唱的……当下也只能先谋生了。二人一路辗转通过一个深坑，对面的楼中却忽然传来了枪声！觉得事情不对的咲赶忙赶了过去。

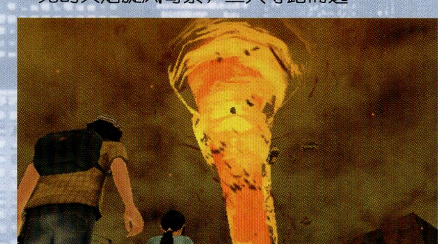
POINT

一路收集道具，来到了深坑边。这里要注意调整视角找到落差比较低的地方慢慢下去，最好不要用跑的（否则一不小心跳下去了可是会重伤的）。收集完坑底的道具之后来到消防车车尾，利用旁边的两辆汽车作为垫脚物爬到云梯口，此时发生剧情，女主角向着发出枪声的地方跑去。（游戏里的东西都是过了这村就没这店，大家一定要注意收集啊。）

求生SCENE：主角刚跟着上了云梯，忽然一阵余震，身后的车辆轰然爆发，转瞬间身后就是一片火海。这里算是初期的一个难点。首先要蹲下回避震动，之后全力向尽头奔跑。跑到云梯末端时还会有一次震动，要格外当心。之后迅速跳上卡车再跳到女主角处，一不小心就会变成烤肉的哦。不过其实这里有取巧的办法，回避第一次震动后一直跑，在女主角提示“这边！”的时候向前跑一点再直接向右跳即可不经过卡车垫脚而成功逃生。不过如果前面呆的太久，压力使得HP低下，就会影响跳跃能力使得动作失败（女主角明显一些），反正死了也是恢复满开始，多试一下即可。

二人冲进了办公楼，发现前面照面过的森田已经死于非命，一个持枪的眼镜男正在他身边……一番对峙之后，眼镜男表示森田（森田建设的社长）并非死于他手，并且威胁主角不许将这里的情况说出去，之后便匆匆离开了。二人也只好撤退。

经这一番折腾，时间已届傍晚，主角二人正走在通往避难所的路上，此时天象忽变，主角抬头一看大骇——原来一个巨大的旋风正裹着火焰和杂物向主角卷过来！顾不上欣赏难得一见的火焰旋风奇景，二人夺路而逃……



POINT

写字楼中会固定发生剧情，出来之后记得存个档休整一下。之后一路无话就遇到了第一天的“BOSS”火焰旋风。大火产生的热量造成了气旋，燃烧又耗尽了氧气造成气压差异，于是形成旋风。不单是直接接触，火龙卷的周围缺少氧气，而且

会有温度非常可观的热风，只要接近一些就有可能因为缺氧或者呼吸道烧伤而挂掉，是非常少见又危险的火灾灾害呢……

求生SCENE：说正事说正事（汗）。剧情过后首先拼命的贴着左边跑，注意天上的影子和火焰（被火燎一下50%左右HP），之后冲进废楼门厅得到灭火器。起点右侧的卡车后边有个医疗包，拿到灭火器后可以转身去拿——不过走得慢点，靠太近的话会被天降卡车砸到……用灭火器灭火后拾取。

如果不想冒险的话就直接继续向前，用灭火器消掉挡路的火焰后拐入岔道。要注意这里还有一两次落物。有烟的地方装备口罩或者手绢强行冲过即可。女主角的速度较慢，可在通过安全地带后按□呼唤她（有次我眼瞅着她从火里冲过来，太猛了吧……），向前跑一段后脱险。

眼见天色已晚，精疲力尽的二人找了一个相对安全的地方休息，二人从收音机里传来的消息得知，本次的地震烈度高达7级，救援工作十分缓慢。说来直到现在大家互相也没有详细介绍呢，就与本条小姐好好聊聊吧。聊着聊着两人困意渐浓，便带着忐忑不安的心情和各自的心事沉入了梦乡……究竟明天会有怎样的经历等待着她们呢？

POINT

第一天的结末有很多关键的对话，所以单独拿出来写一下。首先是得知地震规模后的选项，共有三个，分别是：

1、没关系！一定能得救的！【情热】
2、没救啦…我们要死在这里了…【臆病】
3、没受伤已经是不幸中的万幸了。【冷静】
4、（无语，去靠女主角的肩膀）

第四个选项是地雷，会造成女主角友好度下降，前三个选项则会很大程度上影响主角的性格变化，1-3分别对应情热、臆病、冷静。根据这三个选项和本日内玩家做出的选择就决定了第二天主角的性格。

其次是与女主角闲谈。一开始就会有一个选项，如果想要得到真ED（完整最佳结局）的话，一定要选择“坐近一点试试看”，成功后里奈就会过去和女主角坐一个沙发。之后的问题是遇到的持枪男子，选项分别是：

1、拿枪的那位到底是谁呢…（对应冷静性格）
2、为什么要杀了森田呢…（对应冷静性格“
3、地震，连人的内心都摧毁了呢…！（对应情热+臆病性格）
4、呀呀~还好他没连我们一起灭了呢~（女主角好感度下降）

然后是关于咲姐姐的理想和身世，问不问随便啦。最关键的是最后一个选项！主角在交谈结束时要做最后一件事情，选项分别是

1、你可以再坐的近一点么？（会被拒绝）
2、试着坐得离本条近一点。（正解！女主角会说“你很温柔，很暖和呢”这样的话作为确认）
3、算了，没啥……（啧啧）

最后两人沉入梦乡。如果之前选项都正确的话女主角会说“还好今天能遇到你啊，晚安。”有没有这句话是判断是否进入女主角线的重要依据！

第二日

一觉醒来，窗外已是满眼阳光，昨天的生死竞速已经恍如隔世。早起互相问候了一下后，两人继续出发前往避难所，一路通过支离破碎的道路，二人来到了一个平坦地区，却意外地听到了女性的呼救声。循声一看，原来一位少女被困在已经摇摇欲坠的公寓中……这种时候多一个同伴都是好的，于是二人进入了公寓。

前面的路线比较简单，某个地方要推车垫脚，只要主角先开始推，女主角也自动过来帮忙。还有一个地方要推倒一块大板子作桥，走近后按○即可。这里要格外小心地走过去，而且非常阴险的是，正当马上要成功过桥时会强制转一下视角，稍有不慎就会一下跌落，虽然多数时候来不及松手，会直接扒住横梁，但也着实能吓人的。

公寓中，先四处收集一下道具，之后吃点食物补充体力（不用舍不得，反正过一会就没

交友 江西 蒋乐昌 哎，想买PSP了，打算暑假去打工，可一看PSP套装的价格……我要做多久苦工才能攒够钱啊。
男，20岁，江西南昌北京东路905号，QQ：408349603

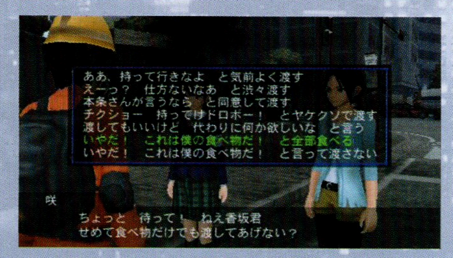
了）。正确的道路是先从最深处被掩埋的安全门爬进去，之后一路来到三楼，这里要贴着墙壁慢慢的蹭过去，当心点就是。绕了一大圈在尽头找到梯子，选择将梯子推下去。之后女主角要你自己回来——直接跳下去可是会死人的……正确的方法是调查梯子旁边的门即可打开，原来就是来时发现的被反锁的那扇。之后原路返回，用梯子和千斤顶救下彩水。

被救下的少女名叫羽月 彩水，是一名中学生（不过这名字很耳熟？）一行人出了公寓没走几步，彩水就不支倒地，看来她的伤相当重。咲 提出附近的地下街有一间药局，可以去那里找些大家都用得到的药品，一番权衡之后，二人留下彩水进入了地下道。

POINT

自打彩水加入之后可以追求的对象就多了一位。如果要追求彩水的话就要对咲保持一定的距离，不过患难之交啊！怎么忍心丢下如此美貌娴熟的治愈系女主角啊！而且想要你们都是我翅膀的同学可以死心了，两位女主角的好感度都高，结局会是哪个也勾搭不上……

呃，正事正事。地下药局中相对比较平稳，只有几个要贴墙慢慢走和过独木桥的地方要注意下。将前面捡到的干电池和电筒组合再装备就可以照明了。走不多远就看到一条无法越过的深沟，这里要慢慢走进，出现剧情对话，之后回身去拿岔路里的梯子搭桥（要当心余震），二人来到药局。



二人正在药店中东翻西找，外边的彩水也禁不住担心而进入了药局。虽然这样很危险但也不便责备她，大家一起收集可用的资源吧。找到了药之后，女主角给彩水进行了简单的包扎，临走时还不忘给店家留下钱（真是道德楷模……）不料刚出药局，地下道中竟然发生了瓦斯泄漏！爆炸一触即发，众人拼命向出口奔跑！

被身后的爆炸震得七荤八素的二人爬起身来，发现彩水已经安然脱险，而站在她身边的，赫然是昨天森田死尸旁边的持枪男子。他见到主角一行也很吃惊，还好彩水及时发言才化解了尴尬的气氛。男子介绍自己名叫冰川，职业居然是刑警……是彩水的哥哥。此时女主角也想起来了，羽月建设正是中心岛的开发商之一，前不久传出丑闻的公司（就是主角序章在车上听到的流言），那么彩水是？不容二人多想，冰川先行离去，彩水也跟着走了，咲很不放心她，便将两人的食物全部送给了彩水，彩水感激之下将自己的项链回赠给了主角。

POINT

药局的东西要找全，运动饮料就喝掉吧，留一瓶水即可。出门就是求生SCENE了。

求生SCENE：如果装备了前面捡到的防毒面罩，瓦斯就可以无视了，否则压力就会涨得飞快（带口罩也有不明显的抑制效果）。不过时间要求并不苛刻，只要保持奔跑，及时回避余震，是肯定能够跑出去的（注意不要让HP低到闪光，会降低速度）。

出门后会与冰川见面，自动发生剧情，最后选择给彩水食物时要慎重，这里是一个会影响结局的选择！选项如下：

1、恩，那你路上小心哦。（说着就把东西给彩水）　彩水&本条友好度上升

2、哎？没办法了啊…（不甘心的把食物给彩水）　无影响

3、本条都这么说了，当然可以啊。（同意本条说的食物给彩水）　本条友好度上升

4、啊啊真是的，拿走拿走！（不耐烦的食物给彩水）　彩水友好度下降

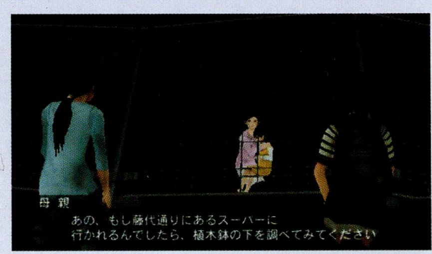
5、给也可以啦，你拿什么来换呢？　本条友好度下降

6、不要，这全是我的！（把食物全吃掉）选这个无法得到彩水的项链

7、不要，这全是我的！（说什么也不给）　同上

彩水的项链关系到好结局，一定要得到。此外如果身上没有食物的话也会糟糕，所以前面才会让你捡到矿泉水和运动饮料嘛（笑）！医疗包不会给出去。

攻略研究



送走了彩水，两人继续前行，路上还遇到了危险的地面沉降，看来这边的岩盘支撑不了多少时间了……可正当两人匆匆赶路时，又一声呼救将两人拉到废墟旁。本次被困的是一对母女，虽然已经有自卫队员答应帮忙，但他一时还没有回来，女儿却已经饿得受不了了，见此情景，□关决定留下来帮助母女破网，主角则被委托去找食物——还好母亲有所准备，她告诉主角自己将钥匙藏在了藤代通公寓附近，让主角帮忙觅食。

POINT

必须先和母女说话得到信息。之后回头走回藤代通，调查岔路尽头的安全门，会提示没有钥匙，此时调查旁边的花盆才可以找到钥匙开门——这里有个特别要注意的地方！进门之前一定要在旁边的椅子上存个档。这里有个严重的BUG：如果进门没有完成目标就出门并且存档，那么完成接下来的剧情该回去找母女时便有一定概率黑屏死机，无法回避，所以最好在这里存档，等拿到食品出来再覆盖不迟。

建物内结构比较复杂，也有很多能拿的东西（如加大版的背包），但要注意压力槽——最后主角会发现死去的管理员，这会让主角的压力上升相当一段……从管理员身上得到休息室的钥匙，在休息室内得到卡路里伴侣（カロリーメイト，很有名的食品，大家可以搜索一下）后回去给母女。

母女填饱了肚子，此时自卫队员也赶来救下了她们。虽然作为报答可以带主角上飞机，但不巧飞机上只有一个位置了，怎么办呢？里柰和□关都不忍丢下患难与共的同伴，于是谢绝了自卫队员的好意——不过长久的旅途终于有了回报，西第三中学避难所近在眼前！

POINT

在受邀上飞机时，如果选择“丢下女主角自己上”的话就END了，当然是BAD END，诸位可不要手滑哦。进入西第三中学之后就回不去了，所以先别急着进去，拣拣东西，路凹有个衣服比较隐蔽，不要漏掉。

一进入避难所，迎面跑来一位医护人员把□关拉走了，原来是她辞职前的医院同事。主角正要跟去，却被一位名叫本多的记者拉住询问逃生经历，采访的最后本多会谈及本次受灾情况和森田集团&羽月建设的内幕，要不要把森田的死讯告诉她呢？

帮忙处理了病人，□关来到了休息处，目睹众人伤痛和坚强的她深有感触，便拿起了旁边的吉他唱起那首还没有定下名字的歌。优美的歌声抚慰了人们心中的伤痛，大家都逐渐围拢了过来。

正当大家沉浸在音乐中暂时忘却伤痛时，一阵争执声打破了祥和的气氛。在救灾帐篷前，一名自称石泽的学者表示避难所十分危险，劝大家逃离，众人却都不相信他。主角二人安抚下群众听石泽讲话。石泽声称自己是地质学者，已经勘探出中心岛的地下结构已经支离破碎，地盘很快就会沉降，其他难民却表示他是危言耸听——没想到正在僵持时，西侧的两幢大楼竟忽然倒塌沉入水中。众人大骇之下也顾不得道歉，一窝蜂地转移了，里柰和□关也急忙撤出……



POINT

很多人以为这里选择是否将森田的死讯告诉本多会影响结局，但其实告诉不告

交友 云南 徐万苏
最后一个月，只有PG是唯一的消遣，坚持，希望之光就在前方。
男，18岁，昆明市东风西路488号，5栋204号，QQ：490255603

诉都能打出最好结局……影响性格倒是真的。避难所中有许多好东西可以捡，都捡完了就去右上角吧。之后就可以欣赏女主角的歌喉了。听完歌听吵架……听完吵架跑路。由于前面相当长一段时间都没有存档点，这里要做好准备。

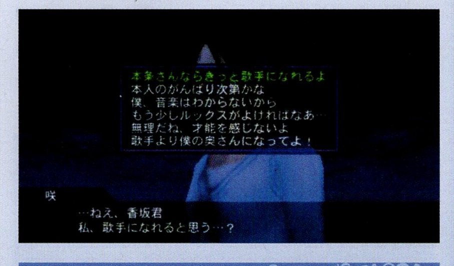
之后的逃生道路上会下暴雨，不过很快就能捡到伞和雨衣、雨帽。如果不装备这些道具的话平时走路ST会长得略快些。聆听女主角的歌之后，平时和女主角对话可以让她唱歌给主角听，降低压力。走到中央公园附近，地表突然崩塌，进入求生SCENE。

求生SCENE：这里分为两个步骤，第一步骤是和女主角汇合，第二步骤是过河。女主角又十分巧合地先走一步orz……地面开始沉降，主角要以最快速度冲过去，所以路上要注意以下蹲回避震动，不过路上有条沟是跳不过去的，100%沉底，正确的方法是等左侧高台降低后迅速爬上（或跳上）再直奔女主角。

第二阶段是要踩着倒塌的横梁冲到对岸，这里的要点是开始后利用蹲下回避震动，跑到最后一个长的横梁时候要先爬上右侧高处然后再往前跑，如果从底下跑过去，最后很有可能会来不及跳上去。同样要注意别让HP低下影响行动速度。

好容易来到东岸，里奈稍作停留便继续赶路，不过走不多时就撞见惊悚的一幕：只见川中断桥上，石泽半个身子已经沉入水中，正拼命地抓住岸边，而岸上，冰川居然正用枪指着他！二人见状急忙冲了过去，但没等做什么反应，一阵余震忽然袭来。冰川猝不及防之下跌入河中被激流卷走。里奈二人迅速上前救出了石泽……此时昨日分开的彩水也匆匆赶到了现场，向大家询问冰川的下落（你们昨天不是一起走的嘛！）。众人无语，最后还是石泽告诉了彩水刚才的事情（并且好心隐瞒了冰川威胁自己的事），彩水听后哭倒在地。

夜深了，四人在一个路边亭当中生火住宿，石泽聊起了彩水的身世——原来彩水和冰川确实是同父异母的兄妹，他们的父亲就是羽月建设的羽月大悟社长，而石泽的女儿则是羽月建设的秘书，并且与冰川订了婚…但是谈起这个事情，无论是石泽还是彩水，表情都十分微妙。石泽进而愤怒地指责森田和羽月草营人命，压制当初自己的勘探结果发表……察觉气氛不对，他讪讪地岔开了话题，主角也知趣地住了口。是夜，夜凉如水，久不能寐的咲望着漆黑的河水轻声歌唱……



POINT

和昨天一样，晚上的对话也会影响结局。被女主角唱歌吸引的里奈来河边与女主角谈话，首先是里奈搭讪，选项有

1、真是好歌啊！

2、还算不错的歌啊。

3、你还是早点睡吧。

4、别人都睡觉了不要唱歌打扰他们这种常识你都不知道么！

5、听你唱这个会做噩梦的！

之后是咲向主角说起当歌手的梦想，选项有

1、当然了，本条绝对没问题。

2、多努力的话应该没问题。

3、我不懂，说不好…

4、你要是再好看点还有戏。

5、醒醒，你没戏的！

6、比起歌手，请和我交往！

也要选第一项啦……之后女主角会和主角攀谈起来。最后一个选项也是最重要的，如果和本条的友好度很低，这个选项根本不会出现：本条会问你："我能不能叫你的名字？"选项有

1、当然可以！　（正解）

2、那我也叫你咲吧！（正解之二，效果一样）

3、不要啦，感觉好害羞啊。（选这个的话，明天早起进入彩水线）

4、不要，听起来太过亲密了……（同上）

5、才不，坚决不行！（你脑子没事吧？）

攻略研究

喜欢玩反恐精英Online、打僵尸的朋友们加我吧。
男，18岁，安徽省合肥市琥珀山庄，QQ：1029627836
安徽 徐郑 交友

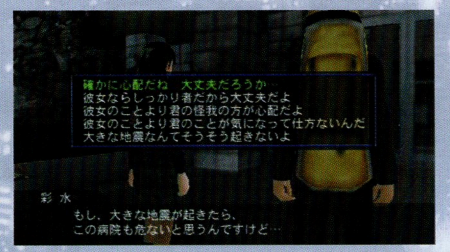
第三日

大家一觉醒来，发现石泽居然不见了。彩水十分担心，提出去寻找石泽，不过此时咲却出人意料地表示想要单独行动——原来是昨天的经历勾起了她对护士生涯的回忆，她想要就近去自己曾经工作的医院寻找院长先生的消息。分开行动很危险，所以大家决定还是一起行动。

POINT

早起后会有一些选项来决定主角的性格，随意。此外如果昨晚拒绝了本条叫自己名字的请求又与彩水好感度高的话，彩水也会提出是否可以直呼主角的名字，愿意走彩水线就答应吧。（汗，咲的眼神啊……）路上的东西收集一下，注意要尽量节约医疗包，食物倒是可以敞开吃。

到达医院后，女主角帮彩水包扎了伤口，然后请求主角让她一个人进医院。在门口等待许久也等不到咲归来，又发生了余震，担心的主角留下彩水只身冲入了大楼。在楼顶的病室中见到了本条和院长。院长的夫人在这里卧病在床，深爱夫人的院长执意要与已经成为植物人的妻子一同赴死，尽管本条尽力劝解，但院长死志已决。此时发生了强烈的余震，里奈只好一把拉起本条逃离。院长在被乱石掩埋前也不忘了支持咲的梦想，就带着他的期待逃出濒临崩坏的医院吧！

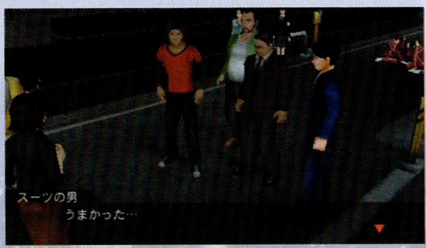


医院中可以找到最后的大背包和一些道具食物（愿意的话可以拿安全帽和电筒组合），上楼后发生剧情，之后直接进入求生SCENE，分为两段，要坚持住啊。

求生SCENE：首先是要向安全门撤离，沟中时不时会冒火，被撩到直接毙命，要注意余震。最后来到安全门撞开，却发现安全楼梯也崩坏了，差点掉下去（压力暴涨），只好另找出路。

调查电梯井即可进入第二阶段，先别急着下去，这里有双鞋。向下爬了没两步，上面的电梯就开始滑落，这里没有任何特殊捷径，直接一路下到底爬出电梯井，时间刚刚好。之前受过刺激，如果没死过（HP不满）的话要适当吃食物保持HP不闪光，否则会因为体力不支速度下降而被压成肉饼，所以不要可惜食物（反正后面会被抢）。

来到医院外彩子会合，大家顺着医院侧面没有崩坏的路逃走，东部避难所已经近在眼前了。没想到众人刚进入避难所就遭到了一群暴徒的打劫，彩水和咲都被抓起来了！食物也都被抢走了……暴徒的头目还不满足，以二女的安全作为要挟，强迫主角给他们找食物来，主角无奈只好独自行动。在这之前暴徒已经绑架了几个学生，但她们的老师出去找食物很久都没有回来，主角能平安归来吗？



POINT

出医院一路上有很多道具，刚拐弯不久有一次震动。去拿河边车上的衣服时，要在最后一个岛上略等，等震动过后再去捡即可无恙，记得在前面存档。被打劫后四处走一走，把四处散落的东西都捡起来（后面的给食物是剧情，此时捡起食物和饮水并不会被抢走，而且以后就没机会了……），之后从左侧大楼的西侧窄门进入仓库，就可以发现倒地的教师。想要往下发生剧情一定要先过来和晕倒的老师打个招呼，否则是不行的哦。

里奈绕到大楼后面，在燃烧的仓库中发现了昏倒的老师，但被杂物阻拦无法实施救援，只好另找道路进入……翻墙进入市役所（其实就是政府办公楼啦）的里奈遇到了本多记者，

交友　上海　朱云生
我想要一台PS2+线+手柄+记忆卡+游戏=800。有意者请联系我。
男，17岁，莱阳路451弄35号403室，电话：50344606

不过她也无法为主角提供食物……她向主角表示自己已经掌握了羽月和森田建设的内幕，之后便离开了。

穿过危机重重的火场，里奈终于就出了被困的女性，这位名叫比嘉夏海的女性正是那些被绑学生的老师，她独自出来找食物却被重物击晕，幸得主角相救。不过此时仓库已经快要烧垮了，二人赶忙逃了出来……幸好在昏倒之前比嘉已经找到了食物，二人带着食物回到了避难所。

首先退回到小门前的窄道，从楼间厕所的窗户翻入（直接按方向键），之后向前侧身爬过障碍物（这里会增加一些压力值，由于后面有很消耗压力的地方所以要注意）。与本多对话后，一路向前爬上梯子进入燃烧的仓库。（注意此时会有几次余震，要及时抓紧避免跌落）

仓库是个难点，要一路走独木桥到达对岸，而且还有火焰阻路，这里能趴着走就尽量趴着，如果站着遭遇震动不即时趴下，或者跑着（×）遭遇震动就会掉下去变成烧烤……左侧横梁的间隔可以用跑的（×）跳过去，这里的道具过了就拿不到，一定要拿全。要注意的是主横梁上有两个喷火点，需等喷火间隙时候用×跑路过去，否则会变烤肉。在通过之前先略等（尤其是过了第一个还没过第二个的时候），必然会有一阵余震，如果再通过时被震的话就完蛋了。下去后救到老师，之后选择“别管食物了，救人要紧”。之后利用旁边的箱子垫脚跳到仓库出口（可不是原路返回）。

面对主角带来的食物，暴徒们好像狗一样趴在地上狼吞虎咽，里奈要求暴徒释放二人时却遭到了拒绝。对方又得寸进尺地提出非



分的要求。正在里奈和比嘉一筹莫展时，目睹这一切的咲 轻声唱起了昨日的歌曲……暴徒的头领被歌声打动了，主动释放了二女，原来他昨天也在西第三中学隔离所聆听了女主角歌唱。

正当一行人以为暂时安全的时候，市役所仓库轰然倒塌（烧成那样不塌才怪……），众人全部陷入了恐慌当中……很巧的震动接通了电路，于是大家的眼前映出了记者采访羽月大悟（也就是彩水父亲）的实况。羽月面对记者的质问支支吾吾，这看在受灾群众的眼里自然让人义愤填膺——不料此时，竟然有人忽然认出了彩水！愤怒的难民们围了上来，此时石泽也出现了，向大家进行很没成效的劝阻，不过起码为主角争取了宝贵的时间，主角迅速带着二女跑路了。

POINT

剧情后进入逃生SCENE，所以在将食物带给暴徒前先存个档吧。下面的逃生SCENE本身不是很难，但一路上散布着各种收集品，为了拣那些，难度就很高了……多试几次吧。

求生SCENE：被抓住的话直接GAME OVER，有剧情的地方是CHECK POINT。路上与咲 和彩水失散。路上有一个需要拐弯往回的道具不要太早拐弯，否则会变成慢慢悠悠上台阶。向前直到有存档点，第一阶段结束。

第二阶段之前有个存档点，可以自由行动，但依然是被发现就GAME OVER。有暴民巡逻处蹲下即可避免被发现。只是跳台时要注意视角转换后的位置，否则跳的时候会一不小心跳到江里去。最后女主角招手的地方那双鞋要慎重，因为其实那里还有个隐蔽的胖子巡逻，此外如果站起来的话某些角度上会被右边的红T恤发现。

虽然中途几次几乎被暴徒抓到而且一度与彩水失散，最后三人还是在一高级公寓的地下室汇合了。阻拦暴民的石泽先生生死不明，大家都非常沮丧——不过为什么暴民们会很快认出彩水呢？难道有什么仇人人散布了彩水的信息吗？

一路摸索到了地下停车场，大家从收音机里听到救援直升机将在羽月建设楼顶降落的消息，决心逃出生天，不料此时地下室忽然发生透水事故，咲 和彩水被激流迎头砸到，当场晕倒！主角急忙救醒了二人，三人拼命逃出了地下室……




如果你是宇宙人、未来人、外星人、超能力者，那么就来加入樱高轻音部吧。
女，15岁，樱高轻音部，QQ：122496476　平泽唯　交友

POINT

会合后存个档，四周搜索一下，在屋内的大坑调查就会提示要绳子，去外边拿绳子下到车库（可以用胶带和破报纸合成简易喇叭）。一路无话，路上有两件衣服不要漏掉，看不见的地方可以按三角转换主观视点，在地下车库听到广播，寻找收音机。收音机在楼梯口左侧的出口稍右，一辆红色的车旁边，但不要急着过去，要捡全物品。

剧情之后发生透水事故，两女倒地，这里是一个重要的选项，如果要真结局的话一定要选择人工呼吸或者心肺按摩，如果想走彩水线的话要狠心不管女主角才可以……前面的友好度如果不够高的话人工呼吸等选项压根不会出现。选择后进入求生SCENE。

求生SCENE：开始后直接向着刚才的安全出口（有一盏消防应急灯，正在透水的方向）跑路，很快就会因为水深而放慢速度，所以如果一开始跑错方向的话多半就会挂掉。建议在触发剧情前先看好地形和方向。

众人从地下停车场逃出来，终于见到了久违的阳光。虽然前往羽月建设很有可能会遇到失去理智的暴民，但错过这个机会的话，可就不知道能否逃生了，所以只好走一步算一步。众人一路上屡遇险情，不断震动的大地也预示着大规模的余震将会到来。最后，三人终于冲进了羽月大厦的大门，道路也在身后轰然倒塌，退路，已经没有了……

POINT

出楼后一路跳过障碍物，跳过最后一道沟后，二女会停在沟边张望，此时稍微拉远一点距离按□进行呼唤即可，记得从大货车前走过捡起高处的鞋。一路无话，一边注意搜集道具一边来到存档点。搜集完所有道具后存个档，高架桥上是求生SCENE。

求生SCENE：向羽月建设正门走时天桥发生崩塌，一路跟着两个女伴跑即可。及时用下蹲回避震动（每次震动造成桥体崩塌后就可以站起来跑了），非常简单。进入大楼后先四处搜刮一下东西，前面的难度很高，这里务必要存个档。

果不出主角的所料，三人才刚刚在大厅里喘一口气，愤怒的暴民们已经出现在门口！（我靠！你们是怎么从断桥上飞过来的啊！）此时显然没有什么道理可讲，三人忙不迭的逃跑，可惜跑了没多远，就被暴民们堵了个正着……而此时出现在主角眼前的救星，居然是冰川？！

冰川开枪吓退了暴徒，一行人还来不及问清怎么回事，石泽也出现了，招呼着众人向楼顶撤退。不料走不两步，一阵强烈的余震就将里奈隔在了众人身后。面对着对岸焦急的咲，里奈大声喊出了埋藏在心中许久的话语……

POINT

从右侧的台阶附近爬上高处。去最左侧得到消防水带，在把手处使用消防水带，两个女人上楼，此时发生剧情，暴徒们追了上来，转身一看两个女人全都已经跑出半个楼道了（我靠＝＝），选项只要不选最后一个就行……之后是本游戏最有难度的求生SCENE。

求生SCENE：开始后第一时间转换视角到合适方向，同时打开菜单，吃下一个运动饮料一类东西，将压力和HP完复（保证跑路速度）后开跑。路上不少件衣服，尤其是第一件在墙根处，非常容易漏掉，过了这村就没这店啊……为了拣这些衣服很容易就挂了，所以请多试几次。如

交友 辽宁 杨济源
因为游戏，平淡的生活变得更加精彩。因为游戏，心中的梦想得以实现。
男，18岁，辽宁省盘锦市兴隆台区，QQ：1027325413

果不补满HP的话，算上拣东西的时间多半会挂掉（臆病、情热的性格或者男性角色尤甚）。不过这个一边跑路一边拣东西一边往嘴里灌饮料的景象是怎么回事啊！事实上一周目确实比较难拣全，实在搞不定就只好一周目拣两件，二周目拣两件……

脱险后来到了办公层，作短暂休息后向前，却发生了余震，无奈只好绕路前行。走到一半时发生余震。蹲下回避震动后一直向前跑，中途地面会崩塌，此时只要不松开摇杆就会惊险地抓住边沿，有惊无险地爬上来。除非HP闪红光，否则没理由跳过不过去。

被分开后，女主角会留下和主角对话，这里好多选项啊……不过如果想要HAPPY END的话，一定要大声地喊出"我爱你！"，女主角听了之后脑子会暂时短路（汗），此时一定要回答说"我是认真的！"虽然听起来很像遗言但一定要这么说。

复仇剧的结末

POINT

最终求生SCENE：嗯，怎么说的，就当是总boss吧。告白后，首先猛撞边上的钢梁，然后慢慢的从上面走过去（这里倒计时还没有开始，放心），如果上得太急会一头栽下，同样不松摇杆，就可以扒住边沿爬上来。之后从第二层开始，照例用蹲下回避震动。往上共有N层，每一层都会在数次震动后坠落，所以必须要赶快，但是跳跃的时候一定要注意和对面的距离，如果不巧从宽的地方跳那就肉饼了……这里最大的难点是视角，每走过一个拐角视角都会强制切换，如果还是推住摇杆不放就会跑偏，很容易出事故，要注意。

中途有一层要先利用下蹲回避震动，之后从震落的石梁上跑过。此层再上一层十分阴险，直接跳是跳不过去的，要从最左侧靠墙起跳，有一个窄台供中途垫脚。如果之前一直一溜烟跑过来的话这里时间还算充裕，瞄准起跳吧（要善用切换主视点观察）。最后一层如果没有及时起跳的话，落脚点就会崩落，从下层的台阶跑上来二话不说直接跳过去就胜利了！



经历了生死时速之后，里奈终于冲到顶楼，眼前的景色却让她大吃一惊：却发现石泽先生居然用刀将彩水逼迫到楼顶边！此时冰川也赶到了（我靠，你飞过来的啊）。面对冰川的枪口，石泽在对峙中讲出了真相……

原来，当初森田集团和羽月建设联手开发中心岛，石泽作为勘测者，发现该岛的地质有缺陷，不适合大规模开发，他提出警告，却被利欲熏心的森田和羽月联手压下，更将其逐出了学会，连百姓都不信任他，石泽几乎身败名裂。森田集团和羽月建设得知该地可能有天然气资源，便贸然采掘，却发现原来地面下并非水溶天然气，而是十分不稳定的地下水脉。经历这次失败后，为了经济利益和避免承担责任，两集团居然执意在先天不足，又被肆意开发的摇摇欲坠的地盘上建立起了中心岛这个庞大的都市，这也是为什么中心岛会在地震中如此严重毁坏的原因。

不甘父亲受辱的石泽之女决定冒名应聘羽月建设，从中调查公司的违法行为，期间还与冰川订了婚。但由于牵涉了森田和羽月侵吞建设资金的黑幕，石泽之女反而被人所杀，他得知消息之后虽然悲痛万分，发誓向森田和羽月复仇，但苦于没有机会……这次的地震给了石泽新的希望，死在事务所中的森田正是他趁乱下的手。暗中散布关于羽月建设的谣言、传播彩水照片煽动暴民的其实也是被仇恨蒙蔽了双眼的石泽，其目的也正是让害死了女儿的羽月大悟也体会到失去亲人的痛苦……

POINT

此时出现选项，当然，还是选劝说石

攻略研究

泽吧……跳条沟都搞不好会死的主人公是做不出救美的壮举的，或者还是让冰川英雄救妹好了——可惜两条路纷纷被否定了，主角只好勉强冒险试图制服石泽。□关 也将自己的手绢作为吉祥物送给了里奈（这段剧情好感度不够高的话不会出现）。先从后面的楼梯降下，楼梯中段有一个小台可以爬上去，沿着窄小的落脚点蹭到石泽的身后。走到位后选择碰触彩水的脚告诉她信息，这样可以恢复一些压力值，彩水也会出言扰乱石泽。选碰石泽的话会自由落体。



情急之下，彩子语出惊人："您的女儿给您羽月和森田犯罪证据的资料磁盘，是想让您这样死去吗？"石泽闻言大惊，冰川果断开枪，两枪过后，石泽倒地。

"为什么你会知道女儿给我磁盘的事情！？"面对石泽的追问，彩水说出了一个惊人的事实——原来石泽的女儿景子居然是死于彩水和冰川之手！而这一切恩怨纠葛，不过是一场荒诞的复仇剧的片段而已……

原来，彩水并非是羽月大悟社长的亲生女儿。十数年前，因为经营不善，羽月建设濒临破产，想要拯救企业就必须要有一笔丰厚的大工程订单——而中心岛正是羽月最后的希望。但凭借羽月当时的财力，是无法接手这么大的订单的，羽月只好向森田求助。森田正巧也想利用工程中饱私囊，正缺一个这样的皮包公司，两人一拍即合，狼狈为奸，石泽的报告也被二人联手压下。

不过，贪婪的森田并没有满足，他向羽月大悟提出了更过分的要求：胁迫羽月的妻子与自己发生关系。羽月为了自己的私利，居然无耻地同意了这个要求，不顾妻子激烈的反对将她拱手相让——一年后，送回羽月身边的是饱受凌辱，沉疴缠身而半疯的妻子，此时的她已经怀上了身孕，这个孩子就是彩子（彩子的生父其实是森田）。

"可是这一切又与石泽的女儿有什么关系？"听到这里，里奈忘了自己整悬在半空，忍不住出声发问，还好沉浸在往事中的众人都没有注意她，彩水略加停顿后，继续讲述。

在彩子中学二年级的那年夏天，她在哥哥的陪伴下前往医院探望母亲，在医院他们遇到了同来探望的石泽一家。正当彩水为母亲的略有好转而高兴的时候，惨剧再一次发生了：短暂的离开之后，彩子和冰川发现母亲的病状大变，似乎受了很严重的惊吓，而石泽一家也不知什么时候离开了——经此变故，本来就虚弱的母亲卧床不起，很快就去世了。悲痛欲绝的彩子决心要对迫害自己和母亲的人复仇，而她可以倚靠的也只有同母异父的哥哥冰川了……经过了一番内心的挣扎，冰川答应了帮助彩子，并且制订了计划——借石泽的手杀掉森田和羽月！

"那年夏天究竟发生了什么？"里奈的疑问同时也是周围人关心的。石泽也说出了实情：原来那年，石泽一家生活十分困苦，石泽不得不拉下脸来巴结羽月和森田，好让自己能够在学术界继续立足，探望彩水之母也是讨好行为之一。彩水兄妹出去后，石泽的妻子激愤之下大声斥责了彩水之母——正是这个不理智的行为促成了彩水母亲的死亡……

在那之后，石泽和彩水兄妹就在仇恨的螺旋中挣扎着前行。石泽之女进入羽月会社为父亲报仇，其实一开始就已经被兄妹发现，冰川也将计就计地接近石泽景子——甚至连与景子交往，也不过是复仇剧中一个戏码而已。最终，兄妹二人在羽月的授意下杀死了石泽 景子。这行为一半是为了骗取羽月的信任，一半也是兄妹的本心吧。

得知真相的石泽颓然倒地。"现在那些人都死了，难道这个样子真是彩水你的本意吗！"面对石泽的逼问，彩水抱头痛哭："我不知道！我怎么知道！" 冰川手中的枪无力地垂下，观者也不禁为之恻然。石泽挣扎着撑起身，向冰川问出了最后一个问题："你和景子……和我女儿交往，是为了复仇吧？可是，哪怕只是一点点，你没有真正爱过景子吗？"

"我……"正在关键时刻，冰川的回答被一阵强烈的余震打断了。众人纷纷伏身，腿上中枪的石泽一疏神间，骤然跌向了边缘。正当众人以为石泽必然无幸的时候，一直沉默的彩

交友 江西 卢发 我人称海大富、白痴加三极，别号"如花居士"……
男，15岁，江西省南昌市。

水冲了上去，一把将石泽拉回了楼顶，自己却仰面落下！而此时，在与彩水擦身一过的一霎那，悬崖边上的里奈反应是……



POINT

长长的冒险故事总算迎来了终章，究竟结局如何就要见分晓了。最后当彩水跌落时，可以选择是否拉住彩水，如果不拉，彩水就会死亡，拉的话…就要看里奈与二位女性的友好度是否够高了。友好度低：彩水和里奈漂流在水面上，姐遍寻无果无奈离去；友好度高（单方或者双方友好度高）：二人被直升机或者船救起。真结局嘛，自然是友好度最高+告白成功（告白成功要求和彩水的友好度不是最高）啦。

在一片水波荡漾中里奈睁开了双眼，原来自己趴在一块水中浮木上，手中还攥着咲的手绢，而彩水正安然地伏在自己身边。与此同时，手绢的主人正在直升机上焦急地寻找着二人的踪迹。似乎是心有灵犀一般，水面一缕反光吸引了她的注意……

数月后，过着平静生活的里奈收到了一封手机邮件：“好久不见了，我是咲。分别这段时间，你过得好吗？和你相聚的三天我是绝对不会忘怀的。还记得当初你告诉我说，我一定可以成为歌手吧！我的新曲已经谱好了，你一定要来参加演唱会啊，有些话，想要当面对你



P.S
そういえばあの島で
私のこと「好きだ」って言ってくれたよね

あれって本気にしてもいいのかな？

说呢。　By本条”

“PS：……还记得你当时说的“喜欢你！”吗？那个，是认真的话吗？”

关于灾难的更多

虽然见面晚了点（呃，多半会吧），不过我写这篇攻略的时候，适值汶川大地震快要一周年的敏感时节，其实我很想说些什么，但又不知如何讲起，总之，请为四川地震中的罹难者抱一分缅怀之情。我们要记住的并非是悲痛，而是勇于面对灾难的勇敢，要铭刻的也不是那些血淋淋的事实，而是鲜血带来的教训和宝贵经验——防灾减灾，从平时做起，从我做起。

在游戏中我们会经常得到一些防灾手册和应急指南，这些信息充分体现了日本对于防灾知识普及的重视，即使是对于我们，也有很强的指导意义。虽然鉴于篇幅不能全部翻译给大家看，但还是决定占用一些篇幅，简单介绍一些指南中没提到的相关的知识。

闪燃&回燃

大家回想回想看过的电视节目有没有这样的镜头：大火熊熊燃烧，消防人员刚刚打开房门，立刻一团火焰汹涌而出，将他吹倒在地。在火灾中，除了常见的窒息、中毒等杀伤因素外，最危险也是最难以提防的就是“闪燃”（flashover）和“回燃”（backdraft）。这两种灾害一般发生在比较封闭的环境中，如楼道、房间内。由于燃烧造成了温度的上升，大量可燃物（如可燃液体）产生了挥发现象，混杂在空气中构成可燃气体，当达到一定程度（温度、浓度）时候，会出现爆发式的燃烧，即室内所有的地方同时起火（从某方面讲，类似加油站泄漏引起的爆炸），这就是闪燃。

如果场地狭窄，燃烧需要的助燃气体（氧气）会暂时耗尽，在发生闪燃之前，房间内会充斥着高温、高压的可燃气体，如果这时通风条件改善（比如门被弄开），空气就会流入环境中重启燃烧过程，造成剧烈的爆燃，氧气浓

度高的地方（也就是通风口）会产生巨大的火球，极为危险。

放到实际生活中，发生火灾时，切勿轻易开门——你永远也不能肯定门后等着的究竟是生路还是火魔，如果被火焰堵住去路，最好能另找路逃生（如用绳索、床单缒下窗户或者攀援排水管道），一时没有条件也可以用湿毛巾等物堵住口鼻伏身下来，防止烟雾中毒。



大灾后的疫病

常言道大灾之后有大疫，事实上确实如此。地震和地震前后的地壳变动会导致地磁场的紊乱以及自然水循环系统的变化（如地下水位上升、空气温度湿度变动等），所以地震之后几乎肯定会下大雨。地震破坏了城市的设施（如地下水管道、厕所等排污系统），又造成了人畜死亡，尸体腐烂后会孳生大量的病菌，随着大雨的来临，污物扩散开来，污染了饮水系统，并且造成蚊子、苍蝇等害虫繁殖。而受灾人员一般都会身心俱疲（或者受伤），加上食物、医护条件短缺，造成抵抗力低下，疫病很容易在人群间传播。

所以，受灾后的防疫工作是十分重要的，即使是一点小伤也要尽量进行消毒，而保证清洁的饮水、相对干燥的居住环境更是重中之



重。开辟临时厕所，对污物进行处理也是很紧急的。有条件的可以使用活动厕所，一时无条件可以临时围出厕所或者挖坑处理。

嘛……一般来讲还是不容易受灾的，所以我们要做的就是注意环境和个人的卫生状况，如果环境中有无法整治的卫生死角，还是敬而远之吧。家中可常备预防肠道疾病和止血的药品。还记得游戏中两次提到的食物——calorie mate吗？那就是一种非常好的应急食品。

黎明前的黑暗

记得去年汶川的时候有一条新闻：救灾人员们经过全力抢救，终于从废墟下救出一位被掩埋的受难者，但这位不幸的男子却在眼看就要获救的时候溘然长逝，真是叫人心酸啊。杀死这名男子的凶手就是败血症。

地震后，若伤员被埋在废墟中时间较长，其大腿、臀部等肌肉丰满的地方容易发生挤压伤，形成肌肉缺血坏死、肢体肿胀，甚至出现急性肾功能衰竭等，有时如果没能即时救治，被压迫的部分还会产生腐坏。救治时，由于压迫物被搬开，经常会造成出血等现象，慢慢恢复循环的血液还有可能将腐败组织中的有毒物质带入伤口。由于有着大量的开放性创口，所以泥土中的各种厌氧菌也可能进入创口，造成败血症。所以条件允许的话，应该进行输血、伤口消毒等救护工作，也可以试着让伤者喝一些碱性液体。



不是很倒霉的话，大家应该不会被掩埋……不过还有一种情况需要注意，就是失血受伤（比如车祸）。人体在紧急失血时机体会动员肝、脾等储血器官进行内源性补偿。大量喝水经胃吸收入血（外源性补偿）会抑制内源性补偿。此外，血液具有给全身组织细胞输送氧气的功能，依赖于红细胞，失血后大量摄入水分，会影响到血液运输氧气的功能，使组织细胞供氧不足。同时，大量喝水会稀释血液中的电解质，使血液的渗透压降低，形成低渗性脱水，此时由于组织细胞中的渗透压较高，会使水分向组织细胞中渗透，对脑细胞的损伤尤其大。

交友 山东 王春明
作为第一批90后，六月的考场我们要放飞梦想，加油！未来是属于我们的！
男，18岁，山东省烟台市第三中学，QQ：948069662

香坂 直希全服装入手一览

名称	获得地点
コンパス	默认持有
风水盘コンパス	春崎ラグーンライン・下り线
コンパスコンパス	春崎ラグーンライン・上り线
まぐろコンパス	春崎ラグーンライン非常口附近
ピエロコンパス	松谷交叉点附近
だるまコンパス	松谷南附近
Ｙカードコンパス	松谷南附近
予告HRコンパス	松谷东附近
カキ冰コンパス	梅野通り
ドーナツコンパス	梅野通り
消火器コンパス	桃垣通り
グラビアコンパス	樱町通り
失恋コンパス	ホテルハイアーバン
ディスココンパス	ホテルハイアーバン
锦鲤コンパス	ホテルハイアーバン前
ヤドカリコンパス	ラグーンモール
万年笔コンパス	ハヤミドラッグ
纸飞行机コンパス	藤代通り
鲤のぼりコンパス	あおい住宅街
サバ缶コンパス	スーパーマゴヤ１Ｆ
ナベラーメン磁石	スーパーマゴヤ１Ｆ
独乐コンパス	スーパーマゴヤ２Ｆ
夕日コンパス	西第三中学校前
スイマーコンパス	西第三中学校
化石コンパス	西第三中学校
雨云コンパス	中央记念公园・西
にーくんコンパス	中央记念公园・西
阵内コンパス	セントラルアイランド市民病院
ベビーコンパス	セントラルアイランド市民病院
やかんコンパス	市民病院・4F
剑士コンパス	市民病院・エレベーター升降路
指挥官コンパス	市民病院・敷地内
蝶々コンパス	市役所附近
爱礼梦变形磁石	セントラルアイランド市役所
BBQコンパス	市役所・储备仓库
ふんばりコンパス	市役所・厅舍里手
飞行机コンパス	やなぎ住宅街・北
なまはげコンパス	グロリア稻荷・１Ｆ
オープンカー磁石	グロリア稻荷・地下驻车场
やぶさめコンパス	柿山通り
爱礼梦学园磁石	柿山通り
ゴーストコンパス	羽月建设ビル・１Ｆ
樱の木コンパス	通关后入手

牧村 里奈全服装入手一览

服装名	获得方法
樱色のポロシャツ	默认服装
ボーイッシュ	春崎ラグーンライン・上り线
ピンクタイツ	松谷交叉点付近
黑のスーツ	松谷东付近
花柄ワンピース	梅野通り
ロングスカート	桃垣通り
モノトーン	樱町通り
ピンクのスーツ	樱町通り
シルバーのシャツ	ホテル ハイアーバン前
白のTシャツ	ホテル ハイアーバン前
タイトスカート	ホテル ハイアーバン
デニムスカート	ラグーンモール
ピンク网タイツ	ハヤミドラッグ
黄色いスーツ	ハヤミドラッグ
ナイロンブルゾン	藤代通り
ショルダーニット	あおい住宅街
黄色いTシャツ	あおい住宅街
グレーのスーツ	スーパーマゴヤ・休憩室
カジュアル服	スーパーマゴヤ・1F
绀のスーツ	スーパーマゴヤ・2F
赤いスーツ	スーパーマゴヤ・2F
女性记者の服	スーパーマゴヤ・2F
白いスーツ	西第三中学校前
青いシャツ	西第三中学校前
青いスーツ	西第三中学校
黑のTシャツ	中央纪念公园・西
レインコート	中央纪念公园・西
グレーのTシャツ	中央纪念公园・舞津运河东岸
长袖Tシャツ	セントラルアイランド市民病院
コックコート	セントラルアイランド市民病院
赤いTシャツ	セントラルアイランド市民病院・内部
紫のTシャツ	セントラルアイランド市民病院・内部
ピンクのTシャツ	セントラルアイランド市民病院・内部
绝のTシャツ	セントラルアイランド市民病院・敷地内
ウエスタンウエア	市役所付近
ブライダルドレス	市役所付近
紫のスーツ	市役所付近
プレートメイル	セントラルアイランド市民病院
客室乘务员の制服	市役所・厅舍里手
ウエイトレス	市役所・储备仓库
绔	市役所・储备仓库
アンティーク	やなぎ住宅街・东
コルネの服	やなぎ住宅街・北
パジャマ	やなぎ住宅街・北
プルオーバー	グロリア稻荷付近
看护师の制服	グロリア稻荷・１Ｆ
ピンクワンピース	グロリア稻荷・１Ｆ
新米教师の服	グロリア稻荷・地下驻车场
メイド服	グロリア稻荷・地下驻车场
黑のポロシャツ	柿山通り
ホテルウーマン	柿山通り
パンクスタイル	羽月建设ビル・２Ｆ
女性警官の制服	羽月建设ビル・２Ｆ
ボーダー	羽月建设ビル・オフィスフロア
ミリタリーワンピ	羽月建设ビル・オフィスフロア
战队スーツ【赤】	マルチプレイ「余震の继くトンネルで」
战队スーツ【青】	マルチプレイ「大龟裂」
战队スーツ【绿】	マルチプレイ「ホテルからの脱出」
战队スーツ【黄】	マルチプレイ「ハシゴを驱ける」
战队スーツ【桃】	マルチプレイ「ケガを乘り越えろ！」
チャイナ服	マルチプレイ「陷没地带からの脱出」
探检家の服	マルチプレイ「地下迷宫」
春物カーディガン	マルチプレイ「トンネル内消化活动」
ブレザー制服	マルチプレイ「二人を隔てる暗と炎」

攻略研究

出售8成新PSP2000，5.00m33-4的系统+4G棒+2G红棒，价格面议。
男，13岁，郑州市金水区农业路，QQ：568284734
河南 刘乾
交友



香坂 直希入手指南针一览

名称	获得地点
コンパス	默认持有
风水盘コンパス	春崎ラグーンライン・下り线
コンパスコンパス	春崎ラグーンライン・上り线
まぐろコンパス	春崎ラグーンライン非常口附近
ピエロコンパス	松谷交叉点附近
だるまコンパス	松谷南附近
Yカードコンパス	松谷南附近
予告HRコンパス	松谷东附近
カキ冰コンパス	梅野通り
ドーナツコンパス	梅野通り
消火器コンパス	桃垣通り
グラビアコンパス	樱町通り
失恋コンパス	ホテルハイアーバン
ディスココンパス	ホテルハイアーバン
锦鲤コンパス	ホテルハイアーバン前
ヤドカリコンパス	ラグーンモール
万年笔コンパス	ハヤミドラッグ
纸飞行机コンパス	藤代通り
鲤のぼりコンパス	あおい住宅街
サバ缶コンパス	スーパーマゴヤ1F
ナベラーメン磁石	スーパーマゴヤ1F
独乐コンパス	スーパーマゴヤ2F
夕日コンパス	西第三中学校前
スイマーコンパス	西第三中学校
化石コンパス	西第三中学校
雨云コンパス	中央记念公园・西
に一くんコンパス	中央记念公园・西
阵内コンパス	セントラルアイランド市民病院
ベビーコンパス	セントラルアイランド市民病院
やかんコンパス	市民病院・4F
剑士コンパス	市民病院・エレベーター升降路
指挥官コンパス	市民病院・敷地内
蝶々コンパス	市役所附近
爱礼梦变形磁石	セントラルアイランド市役所
BBQコンパス	市役所・储备仓库
ふんばりコンパス	市役所・厅舍里手
飞行机コンパス	やなぎ住宅街・北
なまはげコンパス	グロリア稲荷・1F
オープンカー磁石	グロリア稲荷・地下驻车场
やぶさめコンパス	柿山通り
爱礼梦学园磁石	柿山通り
ゴーストコンパス	羽月建设ビル・1F
樱の木コンパス	通关后入手

牧村 里奈入手指南针一览

名称	获得地点
恶魔の尾コンパス	春崎ラグーンライン・下り线
らくがきコンパス	春崎ラグーンライン・上り线
ペリカンコンパス	春崎ラグーンライン非常口附近
和のコンパス	松谷交叉点附近
折り鹤コンパス	松谷南附近
Rカードコンパス	松谷南附近
指挥者コンパス	松谷东附近
融けかけコンパス	梅野通り
にわとりコンパス	桃垣通り
ヒヨココンパス	桃垣通り
ジャンプコンパス	樱町通り
ハートコンパス	ホテル・ハイアーバン
安来节コンパス	ホテル・ハイアーバン
切り株コンパス	ホテル・ハイアーバン前
ナマズコンパス	ラグーンモール
エリ影コンパス	ハヤミドラッグ
フレミングの磁石	藤代通り
自转车コンパス	あおい住宅街
买い物中コンパス	スーパーマゴヤ・1F
パスタコンパス	スーパーマゴヤ・1F
齿磨き粉コンパス	スーパーマゴヤ・2F
日本人形コンパス	西第三中学校前
跳び箱コンパス	西第三中学校
ひーさんコンパス	中央记念公园・舞津运河东岸
ECOコンパス	中央记念公园・舞津运河东岸
ボウリング磁石	セントラルアイランド市民病院
ト音记号コンパス	セントラルアイランド市民病院
体温计コンパス	市民病院・内部
虾で鲷を钓る磁石	市民病院・4F
犬が北向きゃ磁石	市民病院・エレベーター升降路
どっちコンパス	市民病院・敷地内
灯台コンパス	市役所附近
救助犬コンパス	セントラルアイランド市役所
ジオくんコンパス	市役所・厅舍里手
怀中电灯コンパス	市役所・储备仓库
バレエコンパス	やなぎ住宅街・北
天狗コンパス	グロリア稲荷・1F
カジノコンパス	グロリア稲荷・地下驻车场
战国武者コンパス	柿山通り
太阳コンパス	羽月建设ビル・1F
绝体绝命都市4	通关后

灾害指南入手一览

No	名称	入手地点
01	烟からの非难	春崎ラグーンライン・下り线
02	灾害时の地图活用	春崎ラグーンライン・下り线
03	「ジャッキ」の活用	春崎ラグーンライン・上り线得到ジャッキ
04	携带「灾害用传言板」	春崎ラグーンライン・下り线
05	避难所	松谷交叉点附近
06	道路の被害	松谷交叉点附近
07	自动车走行の危险性	松谷南附近
08	放置车辆の利用方法	梅野通り
09	灾害时の治安	梅野通り
10	苏生处置	梅野通り
11	火灾旋风	桃垣通り
12	ビルへの避难	桃垣通り
13	夜间移动の危险性	桃垣通り
14	灾害时ラジオの利用	本乡ビル
15	报道から得られる情报	本乡ビル
16	避难所以外での避难	本乡ビル
17	地震发生翌日の行动	樱町通り
18	救助を呼ぶ	ホテルハイアーバン前
19	救助活动	ホテルハイアーバン前
20	高所にいる人の救助	ホテルハイアーバン
21	はしごの利用	ホテルハイアーバン

交友 河南 赵继南 高考最后一个月，请小编们为考后无数玩家的诞生做好迎接的准备。
男，19岁，河南省郑州市回民中学，QQ：772957862

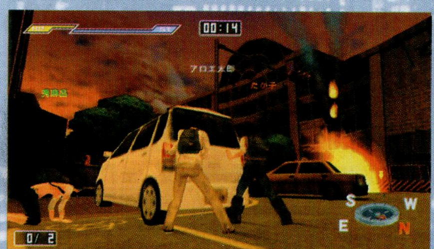
No	名称	入手地点
22	消毒の必要性	ホテル ハイアーバン
23	人の探索方法	春崎ラグーンライン・上り线
24	道路の地割れ	藤代通り
25	鍵の施錠	藤代通り
26	入り口から出られない	藤代通り
27	闭じ込められた场合	あおい住宅街
28	非常食の新时代	カロリーメイト初入手
29	自警团が结成	救出母女后
30	ヘリによる脱出	救出母女后
31	避难所で何が起きるか	西第三中学校
32	トリアージとは	西第三中学校
33	ボランティア活动の	西第三中学校
34	假设トイレ	西第三中学校
35	灾害时でも娱乐は必要	西第三中学校(歌事件后)
36	ストレス・ケア	西第三中学校(歌事件后))
37	地下街の危险	ホテルハイアーバン前
38	无人店铺での对应	ハヤミドラッグ
39	ガス漏れの危险	ラグーンモール
40	危险な建物とは	セントラルタワー附近
41	桥の危机	中央纪念公园・舞津运河西岸
42	病院の耐震性	セントラルアイランド市民病院
43	灾害时の扩声器	得到扩声器
44	流されている人の救助	中央纪念公园・舞津运河东岸
45	川に残されたら	中央纪念公园・舞津运河东岸
46	野营の注意点	中央纪念公园・休憩所
47	避难所の食料が不足	中央纪念公园・休憩所
48	长期间避难の影响	中央纪念公园・休憩所
49	はぐれたら	中央纪念公园・休憩所
50	ガムテープの活用	得到ガムテープ
51	河川の泛滥	中央纪念公园・舞津运河西岸

No	名称	入手地点
52	重病患者の対応	市民病院・4F
53	エレベーター闭じ込め	市民病院・4F
54	糖分摄取	得到スポーツドリンク
55	火灾发生	市民病院・敷地内
56	被灾者と歌	西第三中学校
57	避难所の役割	市役所・厅舍里手
58	仓库	市役所・厅舍里手
59	灾害时のデマ	セントラルアイランド市役所
60	ロープで移动	グロリア稲荷・1F
61	地下への浸水危险	グロリア稲荷・地下驻车场
62	心肺停止	グロリア稲荷・地下驻车场
63	人工呼吸法	グロリア稲荷・地下驻车场
64	心脏マッサージ	グロリア稲荷・地下驻车场
65	高层ビルへのヘリ着陆	柿山通り
66	崩坏する桥	柿山通り
67	高层ビル内の移动	羽月建设ビル・1F
68	高层ビル屋上への避难	羽月建设ビル・1F
69	阶下からの引き上げ	得到ホース
70	オフィス内の危险	羽月建设ビル・オフィスフロア
71	灾害时の警察治安行动	羽月建设ビル・オフィスフロア
72	消火器の使用法	得到消火器
73	リュック	得到背包
74	怀中电灯	得到手电筒
75	包袋	得到绷带
76	子供との避难	あおい住宅街
77	ライター	得到ガスライター
78	伞	得到雨伞
79	灾害时の	西第三中学校
80	灾害の人格への影响	樱町通り
81	液化现象	松谷东附近

联机协作入手指南针一览

名称	入手方法
セン太郎コンパス	クエスト「余震が继くトンネルで」
写真机コンパス	クエスト「余震が继くトンネルでX」
グライダー磁石	クエスト「余震が继くトンネルでH」
饼つきコンパス	クエスト「トンネル内消火活动」
T-Rex磁	クエスト「トンネル内消火活动X」
四つ叶のコンパス	クエスト「トンネル内消火活动H」
风车コンパス	クエスト「オフィス街からの脱出」
ガラスの靴磁石	クエスト「オフィス街からの脱出X」
フォースコンパス	クエスト「オフィス街からの脱出H」
トンボコンパス	クエスト「ハシゴを驱ける」
地球コンパス	クエスト「ハシゴを驱けるX」
まげコンパス	クエスト「ハシゴを驱けるH」
道しるべコンパス	クエスト「火灾旋风の恐怖」
巻き寿司コンパス	クエスト「火灾旋风の恐怖X」
砂时计コンパス	クエスト「火灾旋风の恐怖H」
原子コンパス	クエスト「大龟裂」
金鱼钵コンパス	クエスト「大龟裂X」
军舰巻きコンパス	クエスト「大龟裂H」
志津美丸コンパス	クエスト「ホテルからの脱出」
コブラコンパス	クエスト「ホテルからの脱出X」
吊り轮コンパス	クエスト「ホテルからの脱出H」
日时计コンパス	クエスト「二人を隔てる暗黑と炎」
R9-WZ磁石	クエスト「二人を隔てる暗黑と炎X」
坊やコンパス	クエスト「二人を隔てる暗黑と炎H」
RQコンパス	クエスト「春雷」

名称	入手方法
天狗の面コンパス	クエスト「春雷X」
ロブスター磁石	クエスト「春雷H」
カジキコンパス	クエスト「仲间を引り裂く龟裂」
视力检查コンパス	クエスト「仲间を引り裂く龟裂X」
タコツボコンパス	クエスト「仲间を引り裂く龟裂H」
喷水コンパス	クエスト「飞び移る足场をつくれ!」
汉字のコンパス	クエスト「飞び移る足场をつくれ! X」
救助ヘリコンパス	クエスト「飞び移る足场をつくれ! H」
骨コンパス	クエスト「地下迷宫」
ピザコンパス	クエスト「地下迷宫X」
ハリセンコンパス	クエスト「地下迷宫H」
木雕りコンパス	クエスト「ケガを乘り越えろ!」
宝船コンパス	クエスト「ケガを乘り越えろ! X」
ナスのコンパス	クエスト「ケガを乘り越えろ! H」
绝绝固め磁石	クエスト「陷没地带からの脱出」
UFOコンパス	クエスト「陷没地带からの脱出X」
绝绝プレス磁石	クエスト「陷没地带からの脱出H」



攻略研究

索饭、猎人们都来加我吧!
男，18岁，天津市大港油田3号院中区东里38号。
天津 王洋
交友

水坝迷宫

NDS SLG ●Rideon●2009年4月29日 ●1-2人用/5040日元●日版

本作作为一款原创的rpg，算是2009年让人眼前一亮的作品了。无论是精巧新颖的系统还是颇有亮点的场景设计和音乐，都显示出了厂商的诚意，颇为值得一玩。 文/八房 美编/贝壳

游戏系统简介暨职业评析

游戏以昼夜交替的形式进行，主角最重要的任务就是守卫街道。编辑配置部队，当夜晚来临时，魔物就会侵入村庄破坏建筑，我们则要迅速进行迎击，抑制破坏，一旦建筑被破坏殆尽，游戏就结束了。游戏的基本流程大致如下：

1.在酒场雇佣冒险者，搭配自己的冒险队伍。一开始只能雇佣10名角色，随着设施升级会提升数目。雇佣角色要花费一定的金钱。如果角色使用率过高，还会要求追加报酬，只有同意支付才能继续使用该角色。

2.在神殿对队伍进行搭配。一支队伍有四名角色，分为前排和后排战斗。选定一位角色当队长，即可给队伍附加各种特技。一开始可以雇佣的只有9大系的基本职业。随着级别提升和剧情发展，逐渐可以对人员进行培养、转职等。酒场中也会出现上级职业佣兵。

3.给队伍分配任务。可以选择对街道进行防卫、修复设施、休憩以恢复状态、攻打迷宫、去迷宫中探索素材等任务，选择的任务会在夜晚时开始执行。频繁参加任务的角色会出现疲劳、



↑夜间防卫战是最重要的部分，兵力优先分配。

交友 安徽 陈文青 编辑部的某人似乎对《大神》相当的有爱啊……
男，17岁，安徽省合肥市淮河路步行街海亚花园，QQ324180205

负伤、重体等不利状态，不满度也会上升。要有效率地利用资源。

4.准备就绪后即切入夜晚阶段。玩家要使用触摸笔即时指挥各支队伍的行动，或是打败侵入街道的敌人，或是攻打迷宫清除出现魔物的装置。一晚时间结束后，会给出统计报告，列出探索成果、人员状况、设施状态等信息。根据表现不同，会得到追加的资金等。

5.迷宫探索与水攻。迷宫中分布着大量被称为“GATE”的怪物召唤设施，GATE的数目越多，夜间侵攻街道的怪物就越凶猛，需要派探险队伍进入迷宫破坏它。一度将GATE全部破坏，迷宫中就会出现“魔力源”，也就是BOSS，将这个BOSS击倒即可完成该迷宫的任务。但是，由于迷宫中的敌人一般比较强力，所以有时需要使用秘密武器——开闸放水。放水后，会根据大坝的状态，使得强力的水流流入迷宫，被水冲刷的单位会被卷走、弱体化，GATE耐久也会下降。不过自己人也不是不能幸免的哦，要规划好放水的路线。

街道的设施

街道中分布着大坝、养生所、研究所、仓库、酒场和锻冶屋六大设施，不过剧情伊始，有一半的设施都被毁坏无法使用。随着剧情发展，设施逐步开放。玩家也可以进行投资升级，提高设施的效能。

酒场　重要度：★★★★★

可以说是最优先升级的设施。升级酒场可以提高雇佣的兵力，高级的酒场还可以抑制队员的不满度提升。可以说酒场的级别越高，可以支配的战斗力资源就越丰富，在其他设施跟得上的时候努力发展吧。

级别	价格	效果
Lv1	—	最大雇用人数10
Lv2	10000P	最大雇用人数20，回复率上升，不满度上升速度降低
Lv3	20000P	花费cost10%↓，回复率上升，PT时不满度上升4-3
Lv4	40000P	最大雇用人数30，花费cost20%↓，不满度上升速度降低
Lv5	70000P	最大雇用人数40，花费cost20%↓，回复率上升，PT时不满度上升3-2

锻冶屋　重要度：★★★★

游戏伊始即被破坏，需要打过第一个BOSS之后才能复活。在锻冶屋可以对装备进行制造、改造和合成。除了能造出新的武器装备外，最重要的功能是合成迷宫中获得的各类装备，使有效的特征（魔法）继承下来。也是一个需要随着酒场而及时升级的设施。

级别	价格	效果
Lv1	—	初期状态
Lv2	10000P	耐久度↑，合成附加特征概率耐久度↑
Lv3	20000P	耐久度↑，修理价格↓，获得白铜矿石×3
Lv4	40000P	耐久度↑，合成附加特征概率40%
Lv5	70000P	耐久度↑，修理价格↓，合成附加特征概率40%，获得白银矿石×5

仓库　重要度：★★★★

然不直接参与守卫战，但提高仓库的级别可以增加守卫街道战斗的效率，而且，仓库同时也是储存重要的素材以及药品的地方。有了更大的仓库，持久战作战能力和素材保管力都会上升。是升级酒场前非常有必要的铺垫。

级别	价格	效果
Lv1	—	素材存放数目10
Lv2	10000P	耐久度↑，防卫战斗命中率↑，素材存放数目35
Lv3	20000P	耐久度↑，防卫战斗命中率↑，素材存放数目55，临时收入3000SP
Lv4	40000P	耐久度↑，防卫战斗命中率↑，素材存放数目75，临时收入5000SP
Lv5	70000P	耐久度↑，防卫战斗命中率↑，素材存放数目99，临时收入10000SP

***备注：**升级到3、4、5级别时，依次会得到石の像、谜のツボ和豪华な王冠作为奖励。

研究所　重要度：★★★

也属于剧情后复活的设施。这里的用途是对素材进行精炼和高级合成，从而获得优秀的装备和道具，不过，多数时间内只有出现R、SR等高等级结果时，精炼的结果才比较让人满意，概率较低是个问题。尤其是流程中段，多数时间与其精炼凹素材，不如探索迷宫去捡更好些。游戏后期可以进行精益求精的追求。

级别	价格	效果
Lv1	—	初期状态
Lv2	10000P	耐久度↑，合成和精炼费用↓，精炼概率↑，火药威力10%↑
Lv3	20000P	耐久度↑，合成和精炼费用↓，精炼概率↑，火药威力20%↑
Lv4	40000P	耐久度↑，合成和精炼费用↓，精炼概率↑，火药威力35%↑
Lv5	70000P	耐久度↑，合成和精炼费用↓，精炼概率↑，火药威力50%↑

***备注：** 在升级到LV3时，会得到素材骨块、魔兽の锐牙、魔兽の锐爪、魔兽の曲骨、魔物の长骨作为奖励。

养生所　重要度：★★★



↑基本上用得最多的还是回复剂，所以没必要升级太高。

负责出售药品的地方，级别提高后药品可以减价，种类也会追加，依照情况恰当升级即可。尤其是减价的幅度并不高。减价的折扣不知道要享受多久才能把升级的费用抵回来……建议升到3级，之后有余力可以继续。

级别	价格	效果
Lv1	—	出售基本药品（HP和MP小回复：50SP）
Lv2	10000P	耐久度↑，急救箱改良，新商品追加
Lv3	20000P	耐久度↑，急救箱改良，新商品追加
Lv4	40000P	耐久度↑，急救箱改良，降价：50sp→47sp、200sp→190sp、120sp→114sp
Lv5	70000P	耐久度↑，急救箱改良，新商品追加

***备注：** 升级到LV3时，可得到ライフポーションL×5、マナポーションL×5、タスカール×1作为奖励。

LV2时追加药品： ライフポーションM（HP60）、マナポーションM（MP30）：200sp

LV3时追加药品： ゲドック(数值低下回复)、ノンノロイ(属性耐性减低回复)：120sp

LV5时追加药品： ライフポーションL(HP300)、マナポーションL(MP100)：760sp；ヤヤナオール(HP&MP20%回复)：570sp；ヨクナオル(HP&MP50%回复)：1900sp；タスカール(完全复活)：19000sp

水坝　重要度：★★

可以开发的程度非常高的设施，关系到平时得到的捐赠收入，但最主要的目的还是强化放水这个秘密武器的性能。由于就算离了放水也不是不能行动，而且紧张的资金经常要用在开发其他更重要的设施上，所以水坝的开发建议抽空进行，以其他设施的修复、开发为优先。需要注意的是，水坝能够开发到LV7，而且开发水坝时，需要派一支队伍进行驻扎。如果队伍里有适合的职业，就可以加快开发进度。LV6和LV7的开发费用都是100000sp。

项目	适合职业	开发效果
通常投资	—	耐久度上升
ダム高延长	大工、职人	总储水量上升，每级10000kl
流入路探索	探险家	每日水位恢复量增加
放水口开发	学者	水炮攻击范围（流动路线）扩大和优化
水路整备	大工、职人	从发动到水流的等待时间缩短



↑利用放水冲刷敌人的精英部队和召唤装置，再由部队前去扫讨。

兵种与职业

游戏共有9种基本职业和15种上级职业，通过每天的战斗（或训练）可以获得训练点数，达到一定能力要求后即可转职。达到一定剧情，发生事件后（5-9的事件“新たな力”）也可以在酒场中雇佣上级职业。大部分职业都需要通过推进剧情逐步开启。下面是全系职业转职表。

基本职业	上级职业	装备武器	备注
ウォーリアー	ヘビーナイト	剑→剑	—
	サムライ	剑→刀	—
ストライカー	枪术士	ナックル→枪	—
ウィザード	ボムマジシャン	杖→花火	—
	エンチャンター	杖	—
ヒーラー	ガードナイト	救急箱→双盾	—
	ブースター	救急箱→镜	—
シーフ	クノイチ	ナイフ→チ	—

交友　北京 徐绗　五一已经过去了，但还是要说声祝福，祝全体PG的工作人员五一节快乐。
男，23岁，北京市朝阳区华威西里55号楼，QQ763565163

基本职业	上级职业	装备武器	备注
		ヤクラム	
アーチャー	ガンナー	弓→铳	—
ポーター	トレーダー	カゴ→短剑	道具所持增加→アクセサリ发现
职人	探检家	カゴ→ルーペ	陷阱解除3
	大工	ハンマー	—
	シェフ	ハンマー→フライパン	—
	矿山士	ハンマー→ピッケル	—
学者	炮术士	本→大炮	调查→贯通攻击&全体攻击

不过，并不是所有的职业都能够无限制使用，相当一部分职业需要完成特定的事件后开启，而且，剧情中的重要人物若离队，则对应职业暂时不可用。尽量保证队伍完整吧。下面是大部分条件职业的开启和导致不可用的事件。

事件名	发生时期	内容
いきだおれ	2–1	可转职枪术士
ストライカー	2–1	可雇佣ストライカー
人狼と银の秘药	2–1	可转职ガードナイト、ブースター
学园都市の魔王	2–1	可雇用学者，可转职エンチャンター
传书	2–2	可转职サムライ、クノイチ
火药兵器	2–2	可转职ガンナー、ボムマジシャン、炮术士

***备注：** オブリ离脱：サムライ、クノイチ转职不可
エーデル离脱：エンチャンター转职不可
トリニティ离脱：ガンナー、ボムマジシャン、炮术士转职不可
サヤノ离脱：ガードナイト、ブースター转职不可



战士
使用武器： 长剑 队长效果：攻击上升。
前排攻击： 物理属性的通常攻击
后排行动： 真空波攻击，威力和命中率略低下

毫无特色的基本职业，但是升级快、攻击力和血量高、装备省钱，不仅能够在初期作为中坚力量，一直不转职靠级别撑到最后也没有什么问题。缺点当然和所有此类基本职业一样，太过四平八稳没有突出之处。



重骑士
使用武器： 长剑 队长效果：攻击上升、吸引敌人。
前排攻击： 物理属性的通常攻击
后排行动： 对飞行敌人特效的攻击

战士转职的职业，防御方面有了很大提升，后排无力的毛病也被补足了。由于有着宝贵的拉怪队长特技，所以在守城或者集中歼灭敌人时有着非常出色的发挥。顺带一提，因为很重，所以被水冲也……



武士
使用武器： 刀 队长效果：防御上升。
前排攻击： 物理属性的通常攻击
后排行动： 攻击威力低下

另一个发展方向。特点是攻击比其他两个职业都要高不少，但因为HP比较低，后排又乏力，所以有必要和可靠的回复役编在一起。没有任何特殊的技能……是不放在队长和前排就不能发挥的角色。



对魔兵
装备武器： 格斗 队长效果：命中上升。
前排攻击： 会心率较高的普通攻击
后排行动： 会心率较高普通攻击

速度快，魔法耐性高的轻型兵种，而且意外的HP非常高。高速度带来的出手优势往往能对敌人造成较大的损害，放在后排威力也没有折扣，是比较可靠的战力之一。会心率高是个非常有魅力的特点。



枪术士
装备武器： 枪类 队长效果：攻击上升
前排攻击： 命中率较高的普通攻击
后排行动： 没有特殊的普通攻击

百搭的万能型。放在任何队伍的任何位置都相当合适，有强力的武器后就会表现突出。和对魔兵相比少了会心率，HP略少了一点，但防御力速度都很好，而且低等级时即可迅速提升

公开交友，来信必复。
男，31岁，上海市愚园路246弄，邮编200040
上海 周海鹰 交友

能力。特点从对魔变成了对兽。



巫师

装备武器： 杖类　队长效果：MP上升

前排攻击： MP9，命中率稍高的魔法攻击，不足时威力低下

后排行动： MP8的魔法攻击，不足时威力低下

最为宝贵的财产就是身上的MP。在用光MP之前是非常威的职业，所以比起长距离探索，更适合短期决战攻坚或者守卫。如果和镜魔导搭配，可以用搭档的广域化能力扩大打击面，提高MP利用率。



赋魔师

装备武器： 杖 队长效果：没有……

前排攻击： MP8的加攻魔法，不足时物理攻击

后排行动： MP9的全员防御魔法，不足时效果低下

非常悲剧的角色，除了固有的两种行动外，学不到任何特技，能力也相当的平庸。不过反过来，两种加强魔法都是十分宝贵的强化手段，在对抗强力BOSS、快速拆门突进等场合能起到很大效果，但一旦MP耗尽就……



爆弹法师

装备武器： 花火 队长效果：魔攻上升

前排攻击： MP4的魔法攻击，不足时威力半减

后排行动： MP2的横行范围全体攻击，不足时威力半减

拥有广范围攻击技的魔法师，最大的特点续战力非常突出，MP能用好久好久。火药武器的威力是通过提升研究所来加成的，威力也不逞多让。唯一美中不足的是范围攻击的范围和威力都被大炮士比下去了。探索用吧。



医师

装备武器： 急救箱 队长效果：魔防上升

前排攻击： HP小回复（可用药品提高效果）

后排行动： HP中回复（可用药品提高效果）

作为重要回复役的地位不可动摇，但输出方面理所当然的等于0。无论是探索时提高续战力还是在攻坚战时进行恢复，都是不可或缺的角色。不过用药时由于固有特技“笨手笨脚”的缘故，有时会搞错对象……



守护骑士

装备武器： 盾 队长效果：防御上升

前排攻击： MP6，攻击HP低的敌人，10%伤害数值加到我方HP最低的人身上

后排行动： MP4，敌人对我方HP最低的人攻击，以自身HP5%代价无效化

虽然看起来是拿盾的防御役，但装备了好武器之后攻击意外的相当高。前排的吸血攻击效果不起眼但实用，配合镜魔导方便回复。缺点是MP使用激烈，如果MP或者HP（后排）不足时就会变得很弱。



镜魔导

装备武器： 镜　队长效果：MP上升

前排攻击： MP6，全体魔防上升，MP不足时无效

后排行动： 我方HP最低角色与和他一排的同伴HP恢复

有着非常强力的广域能力，和法师、守护骑士等职业搭配绝佳。自身能力不突出，装备得到也比较晚，可以说是完全为了特技存在的角色。虽然回复技有很大吸引力——但雇佣费用非常贵，用不起太多……



盗贼

装备武器： 短剑 队长效果：敏捷上升

前排攻击： 普通的物理攻击

后排行动： 命中率较高的物理攻击

轻型职业，固有开锁特技和不起眼但非常管用的回避陷阱特技。前期没有高级职业，所以可说是初期探索必须。物理攻击威力平稳并且不低，放在前后排都有比较好的效率，缺点自然是皮薄，前排时要注意。后期就算有了探险家，因为武器原因，盗贼还是有活跃空间。

交友 江苏 胡瑶瑶 我希望能和一个初二的学生交朋友，随时可以来信。
男，16岁，江苏省吴江市平望镇



女忍

装备武器： 飞轮 队长效果：幸运上升

前排攻击： 普通的物理攻击

后排行动： 高概率会心的物理攻击

虽然有解锁特技，但并不是天赋技能，所以刚转职时有可能使用面反而变窄，要注意搭配。幸运上升关系到种种方面，除了其他方面受益外，后排的会心攻击非常凌厉，时不时就能打出超水平的伤害。



弓箭手

装备武器： 弓箭 队长效果：命中上升

前排攻击： 命中略低的物理攻击

后排行动： 回避略低，普通物理攻击

初期职业，威力和耐久都不能太指望，多数时间在后排作战。倒是技能命中上升，虽然不起眼但意外的相当有效，在守城战时能发挥一定的作用。初期没有什么好的选择，向着枪手的方向努力吧。



枪手

装备武器： 枪 队长效果：敏捷上升

前排攻击： MP2，命中较低，会心率较高的攻击，MP不足威力减半

后排行动： MP2，命中较高的攻击，MP不足威力减半

和弓箭手不同，需要消耗一些MP。两种配制方法使用也不一样，究竟是要威力还是要稳定就看大家了。和对魔兵搭配比较不错，提升火药威力的话，在前排相当活跃。要注意远程系的通病低耐久的困扰。



运输者

装备武器： 筐 队长效果：敏捷上升

前排攻击： 通常的物理攻击

后排行动： 受伤减半，通常物理攻击

武器筐类本身会心率较高，所以虽然能力平庸，战斗效果也勉强说得过去，放在后排吸引火力也未尝不可。价值体现在独有特技打包，能够多带回宝贵的素材是个很大的吸引力，探索时活跃的角色。



商人

装备武器： 短剑 队长效果：敏捷上升、魔防上升

前排攻击： 普通的物理攻击

后排行动： 受伤减半，普通的物理攻击

拥有增加掉落率和金钱的特技，是发家致富的好帮手。战斗方面略显无力，但队长效果成长速度相当突出，如果充任队长一职，对魔法类敌人为主的迷宫可谓如鱼得水。和运输者一样是个刷素材的活跃角色。



探险家

装备武器： 放大镜 队长效果：敏捷上升、幸运上升

前排攻击： 普通的物理攻击

后排行动： 受伤减半，普通的物理攻击

除盗贼外持有解锁技能的唯一一人，更有增加稀有掉落的本领，是盗贼的上位互换版。固有特技也可以在完成一些任务的时候派上用场。尤其是“抜け穴探查”，可以有效减缓敌人夜间进攻街道的力度。



职人

装备武器： 锤子 队长效果：经验值上升

前排攻击： 普通的物理攻击

后排行动： 受伤减半，普通的物理攻击

本身的战斗力非常不可观，但凭借武器的性能，稍微整理一下就可以当战力是个优点，练级时配上他也很舒服。不过最大的存在价值果然还是在修理、建设方面的表现，设施修理得越快，大家出门就越有保障。作为低等级职业来说最大的优势就是佣金较低，便宜实惠。



大工

装备武器： 锤子 队长效果：经验、幸运上升

前排攻击： 普通的物理攻击

后排行动： 受伤减半，普通的物理攻击

职人的上位角色，牺牲了采掘的能力，换来了修理增幅速度的大提升；能力有所上涨但还是不足以作为主力使用，好在除了招牌的经验上升，更增加了幸运上升的福利，带新人等场合就要数他合适了。

厨师

装备武器：锅 队长效果：经验上升、HP上升

前排攻击：攻击伤害10%吸收

后排行动：全员HPMP恢复

战斗力有限，但固有特技能小概率增加掉率，又有经验和HP上升，比较受欢迎。后排时，有着非常宝贵的缓慢恢复特技，加上HP上升，可以说是魔法师队伍的至宝。攻坚战指望不上，探索很合适的角色。



矿山士

装备武器：镐头 队长效果：经验上升、魔防上升

前排攻击：普通的物理攻击

后排行动：受伤减半，普通的物理攻击

大体上和职人差不多的职业，在采集矿石的时候能排上大用场。如果团队中有大工或者压根不用操心修理的话，不妨把职人换成矿山士，高品质的矿石甚至可以作为一种辅助的经济来源。战斗力不高是缺点。



学者

装备武器：书本 队长效果：攻击、命中

前排攻击：第一次后，每次攻击威力10%↑

后排行动：第一次后，每次攻击威力10%↑

对完成图鉴非常有帮助的角色，战斗力意外的相当不低。如果搭配了增加会心率的武器就会相当威猛。缺点是固有特技是升级慢（因为炮术士太厉害），此外价格比一般兵种贵了点。队伍里多少要有一个，再多就不必了。



炮术士

装备武器：大炮 队长效果：命中上升

前排攻击：MP2，纵向一列攻击，MP不足威力减半

后排行动：MP2，全员攻击，MP不足威力减半

虽然本身能力略低，但超广的攻击范围、超低的消耗和优秀的武器性能使之成为了最强的兵种之一。不过作为代偿，其单体攻击力比枪手和武士略低，需要投不少钱升级仓库去。由学者转职的话会继承升级慢的天赋，要当心。

上手攻略与常见问题解答

大体的游戏流程前面已经介绍过了，这里给大家的就是主线剧情的基本状况说明。由于自由度非常高，一个人一个玩法，这里就不再赘述。下面简单说说几个容易遇到的问题。这里只给出上手阶段的指南，深度研究和隐藏迷宫的攻略有机会再给大家奉上。

1.游戏开始就举步维艰！设施防守不来！没有钱！来不及修复！

解决方法：游戏开始后，尽量以防守街道为中心战斗，坑道的探索完全可以交给一两个人去办（比如LV那个剑士+医生）。手中有积蓄时，最优先升级的是酒场，如此可以雇佣20个同伴，兵力一下就充实起来了。之后升级仓库吧。只要能熬过一开始惨淡经营的时期，后面并不是非常困难。

2.怎么总是不能记录啊！一不小心全灭就提档，累死人了！

解决方法：一开始会有一个比较长的训练环节，要等将基本系统都熟悉一遍之后才能够在神殿进行存档。此外游戏是通过一个个事件推动的，但设计方面着实有些缺陷，经常会无先兆的一进建筑就发生事件，然后直接到夜晚，所以能存的时候要积极的存档，提防意外发生。

3.魔力源讨伐后大伤元气！颇有一蹶不振的趋势。

解决方法：在进行讨伐活动之前先做好充分的准备，包括修理建筑、破坏召唤门、对迷宫及其地形进行相当的探索。决战时，老家的保卫工作要做好，不能顾此失彼。战斗后部队会受到相当程度的损伤，此时应以修复酒馆、炼金等重要设施作为第一位，不用着急触发事件。战力成长后这种现象可以很大程度上避免。

交友 广东 林铭
我想问的是《塞尔达传说——幻影沙漏》如何配置麦克风呢？
男，13岁，广东省中山市黄圃镇鸿发中路，QQ838455602

4.转职后反而不如原来厉害了！尤其是没有合适的武器很头疼！

解决方法：并不是转职之后立刻就能见到先过，有时因为武器装备或者特技的原因，转职后反而不如之前厉害。可以说高级职业并不一定比低级职业强大，只是不同用途和发展方向而已。尤其要注意的是两点：书本、筐、镜子、放大镜、花火这几类武器锻冶屋是搞不定的，全都靠捡，所以转相关职业要慎重；转职后，角色的佣金会大幅度提高，如果一口气大规模转职会破坏经济结构，出现买得起车烧不起油的现象，要规划好。

第十三坑道

从进入游戏，到能够完全自己操控并去神殿存档为止是系统教学关，可以熟悉一下基本的系统和操作。需要注意的是迷宫侵攻的练习，当晚一队角色进入迷宫，守城的只剩下四个人，敌人又比较多，多半建筑会大损。针对这种情况可以在之前的队伍编辑中试着调整一下，将输出较强的留在村中。

第十三坑道的敌人较弱，只要有足够的兵力一般不会对我方队伍构成太大威胁，GATE装置共有3个，全部破坏后发生剧情，“魔力源讨伐”任务出现，进入迷宫即可挑战BOSS。

BOSS: 蝎兽ラストバイター LV10 hp:100

要点：BOSS耐火、风，地属性完全无效，所以魔法师队伍缺乏战斗力。BOSS的攻击每击会对我方 角色造成35左右的损害，所以，要么将一支物理队练到LV8左右强推，要么多组织一些队伍，一支撑不住了就跑，别人顶上。由于HP只有100，还是比较容易打倒的。谨记：一切要以守城战为中心，城破了什么都白搭。建议留至少2支部队在城中。

第二十一坑道

侵攻第21坑道的机关门需要2支队伍，迷宫中的陷阱也多起来了。还是稳扎稳打以防御为中心进行发展。破坏所有门后，会发生剧情“敌进化”，之后敌人的GATE每晚都会再生，必须一口气干掉，多多利用探索任务和新设施升级吧。

BOSS:ケルベロス LV15 hp:200

要点：BOSS会使用强力的单体火焰属性攻击，但修好疗养院之后，医生获得了使用恢复剂的能力，所以战斗并不比上一章更加困难，注意保护好本城，几支队伍稳扎稳打即可。本章起可以使用放水攻击，利用放水攻击弱体化敌人是需要学习的技巧。

吸魔穴

这个迷宫最让人头疼的地方就是会损失MP，所以依靠MP作战的单位会相当头疼，没有必要的话还是守城吧。也可以带上厨师进行恢复。本关的敌人大部分会使用魔法攻击，所以守城交给魔法职业很合适。GATE比较分散，要多打两次。（共有6个，每个200HP）



BOSS：不死の王リッチ LV20 hp:256

要点：非常阴险的BOSS。虽然HP不多，但BOSS会土属性的强力全体攻击，我方又因为吸魔的关系多带战士职业，所以一不小心就会受到重创。建议主力队LV18左右进行挑战，带上医生或者厨师的话会轻松一些。

炎の迷宫

这个迷宫和吸魔穴相对，会缓慢损失HP。敌人的强度大大提高，而且时不时会有一种HP160的耐性很好的怪物出现，要好好利用水攻。吸魔穴探索任务后可以找到不少好东西。

BOSS：四人组 HP：212、220、180、200

要点：受到集中火力的话很容易减员，所以最好迅速让对方减员。可以试着拿一组高火力的角色（如魔法师+镜魔导）猛轰后撤退，再拿高速度的队伍来收拾残局。



敢问翔武大哥《高达00》已经完结了，您最近又在看啥动画啊？（没看……）
男，14岁，北京市朝阳区体东路13号，QQ895963243
北京 王伟天 交友



文/goingamer 安安

战斗及人物属性说明

梦幻骑士

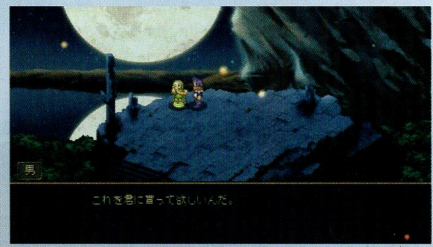
PSP RPG
●ATLUS●2009年5月14日
●1人/5040日元●记忆容量928k

菜单栏中的"STATUS"内人物的各种属性，左侧人物头像下方的WPN=武器、AMR=防具、ACC=饰品；右侧的EXP=当前经验、NEXT=升级所需的经验；HP=生命值、MP=魔力值；AT=物理攻击力、DF=物理防御力、STR=体力(影响对异常状态的抵抗等)、INT=魔力、MV=移动力；ATTACK SPEED=攻击速度(频率，越少越好)。

位于能力值下方的各属性抗性，吸收=受到对应属性攻击时恢复HP、无效=无视对应属性的攻击、半减=受到对应属性的攻击后伤害减半、普通=受到对应属性的攻击时受到正常伤害、弱点=受到对应的属性攻击时伤害变为1.5倍、急所=受到对应属性的攻击后伤害变为2倍。

靠近敌人后自动进入战斗状态，玩家如果想要回避战斗只需远离敌人即可。进入战斗状态后，玩家可以用菜单对角色下达命令，"ATTACK"为攻击、"AUTO。ALL"为除自己外全角色自动行动、"GUARD To"为守卫、"MOVE"为移动、"SPELL"为使用魔法、"DEFENSE"为防御、"ITEM"为使用道具、"STATUS"为查阅角色状态。给角色下达命令后，可以通过三角键呼出菜单来更改角色的命令，角色行动的频率受"ATTACK SPEED"的影响(位于HPMP下方的槽)。战斗中控制领队(主角)进行移动，把敌人甩出屏幕或是切换到别的场景就可以脱离战斗，也就是逃跑……





游戏开始与浪漫的月光之下，一男一女两人正因为爱而准备步入婚姻殿堂……

随后，游戏主角从睡梦中被人叫醒，原来是一场美梦，起床后主人公的妹妹告诉主角サンドラ有请，剧情后从右边的楼梯来到一层，与房屋左侧的サンドラ对话。对话剧情中，会提到主角的名字，接下来给主角起个响亮的名字吧！随后是历代都有的选项。

剧情后，出门到街上去购买一些必备物品，打算购买点武器装备什么的……其实接下来进入正式的人物初始属性能力设定谜题，只不过采用的方式是分布在城市内部的1个个的小任务。当然，也可以出门后直接返回和母亲对话，这样就无法获得能力方面的额外初始加成。

交友 安徽 周懂事
NDS的质量真的很好，每次借人都摔的pia pia滴，就是不坏。
男，15岁，安徽蚌埠，QQ：297439107

分支任务列表

●出门后与左侧穿披风的男人对话，然后选择两次“はい”，把他领到城市东边小巷的下方。

●调查小巷右侧的柜台，选择“いいえ”

●向南走，与“LLM魔法教师讲师”对话，回答她的问题，问题的答案如下：“ローザリア”、“宫廷魔术师”、“圆圈键”、“方块键”、“方向+叉号键”、“グローシュ”、“魔力エネルギー”、“グローシュを集める装置”。

●在武器店前与四个小孩对话，他们会让玩家猜位置，这里的答案是随机的，玩家自己多注意观察吧。

●猜完位置后继续与小孩们对话，之后会进入捉迷藏环节，前三个小孩所藏的位置是随机的，不过多留意树荫或房子、人的阴影就能找到他们。第四个小孩在“LLM魔法教师讲师”右侧的场景，玩家需要从该场景的右上方进入，然后藏在恋人的身后靠近抓住小孩。

●在下图的楼梯位置与女性对话，选择两次“はい”后，从她背后推他上楼梯，直到把她送到武器店门口。

●还是刚才腿脚不好的MM，她在武器店买好东西后，帮她拿着东西送到她的家门口。她的家位于楼梯南侧东边的第一个门(蓝色)。

●在楼梯过道的左侧与吵架的兄弟对话，可以帮他们进行仲裁(正确选择暂不确定)。

●帮那对兄弟仲裁完后，去右侧城门的场景可以再次与他们对话，与旁边的老爷爷对话施舍给他10块钱或更多。

●与下图看门的大婶对话选择两次第一项帮她看门(选完一次后需要离开几步才能再与之对话)，中间需要一直在门口等着(不能离开)，等待的过程中妖精MM会有对话选择(玩家可以随喜好选择)。等笨贼兄弟到来后，依次选择第一项、第二项、第一项，然后等大婶回来即可。

●调查所有的下水道井盖获得信息(其中一个在魔法教室阁楼上)，然后调查魔法教室南面的出水口，从出水口进入绕到城镇的最右侧，调查地面挖出宝箱，选择“3”打开宝箱获得道具。



完成属性初设定事件后，回到自宅对话选择第二项结束事件，系统会根据玩家的表现给角色加点。

如果对状态不满，可以选择“はい”>“やり直す”，重新进行以上的任务从而重新初始化加点。

序幕

就这样完成了角色的初始化设定，与母亲的对话中随意选择答案，对游戏的进程没有影响。剧情后离开家，从城镇西边的城门离开城镇。沿着道路一直向西北方向走，途中会遭遇怪物而进入战斗教学。具体系统描述前面已经介绍过了，就这样很快就来到山崖边，遭遇剧情。随后在离开的时候，突然出现了传说中的仙女，接着会有选项，不论选择哪个都会获得指轮。



接着原路返回城镇，在路口处遇到道具商人，最好购买回复HP的补品，因为接下来是一场小有难度的战斗。

途中遭遇剧情，发现土匪强抢民女事件……主人公当然不会袖手旁观，就这样英雄救美之战随即展开。

敌方为3名土匪，其中一名会拖着女孩逃跑，基本思路首先设定攻击目标为打算掳走少女的土匪。如果缺少HP可以用刚才路上购买准备的回复道具。战斗中，妖精女会提醒你使用玉，但是个人意见这里先不要使用。干掉逃跑的那名土匪后，敌人增援赶到，敌人数量众多，战斗根本无法硬拼，同时系统会让选择决定女孩的走向，建议选择第二项留在主角身边，使用玉定住土匪头头，想办法尽量顶住敌人一轮攻击。随后女孩的哥哥现身，他会首先攻击土匪头，这样敌人全体就会撤退。

战斗胜利后，告别兄妹俩，主角打算回家，没想到昏倒在路上。

剧情画面转到主角，只身来自实验室，干掉了2名盗贼，从他的说话和表情与前面判若2人，随后主角再次昏倒。剧情后，主角醒了过来，

攻略研究

大家好，我是新来的，希望喜欢PSP3000型的加我QQ。
男，20岁，上海市浦东新区，QQ：511088981 上海 陈旭贤 交友

已经在自己的床上，随后下楼到客厅，发生剧情。剧情中，母亲让主角去城镇的东方寻找失明的剑士。剧情后，出门想东走，出城后，沿着道路前进，走到木桥后，发生少年丢弃古剑事件。拾取地上的剑，追上前方的少年，跟他对话发生剧情，继续向东走进入村子。

进入村子入口处的宿屋，与掌柜对话后离开宿屋，与村子里的每个人对话后，返回宿屋与ルイセ对话后关键人物出现，与ウオレス对话进入情节，接着进入道具菜单选择使用魔法之眼，就会将魔法之眼交给ウオレス。情节后ウオレス加入队伍，接下来玩家从村子东侧的出口离开，途中剧情结束后沿路向东北方向前进。来到隐藏的小木屋前发生剧情，强制切入BOSS战。

本战需要夺回魔法书，敌人如果逃跑的话任务就会失败。后期我方增援的同伴能力非常强，玩家只要保证自己的不被灭掉就可以了，注意中期敌人会同样有一次增援部队。战斗结束后“ジュリアン”成为随行同伴，在小木屋休息一下后返回デリス村。进入デリス村后发生情节，再次进入战斗。本战的主要内容是保护所有无辜的村民，尽快消灭敌人是最有效的办法，中期可以实际操作ジュリアン，利用其高攻击力可以加快灭敌速度。



战斗结束后的庆功宴上，玩家可以选择对话的同伴，对话的次数有限制，决定与谁对话都可以。

回到房间休息前与ジュリアン对话发生剧情。剧情中与妖精对话后，离开房间发生剧情，之后主角一行人被传送到サンドラの研究塔。

沿着道路不断向上来到研究塔的最顶层，剧情后发生BOSS战。由于本战难度依然不高，游戏中可以让サンドラ负责恢复或是攻击。战斗结束后与サンドラ对话发生情节，随后剧情自动返回自宅。剧情中与ジュリアン对话，随后ジュリアン离队，随后发生剧情サンドラ中毒剧情，调查大厅北面的房间进入。剧情后操作主角到城内去逛逛。从ローランディア城镇



左侧出去，前往西北的山崖墓地处发生剧情。

从ローランディア城镇的右侧出口离开，前往デリス村，在村门口遇到“エリオット”，エリオット加入组队。返回ローランディア城镇南大街的宿屋，剧情后エリオット离队。

再次从ローランディア城的右侧出口离开，穿过デリス村，通过东南方的小桥进入山洞。在山洞内部会与巨型史莱姆发生强制战斗，可操作女主角远处进行支持恢复及魔法攻击，其它人消灭小怪后围攻BOSS就可以了。就这样穿过山洞来到“ブローニュ村”，整顿装备后从村子东边出口离开，然后向东方向进发前往魔法学院。一直向东北方走就可以来到魔法学院，进入魔法学院后进入最北侧的教学楼，乘坐电梯前往4F发生剧情。随后前往天台，与校长对话后再去7F的校长办公室触发剧情，获得通行证后离开学校。

前往グランシル城镇，グランシル位于最南方的位置。进入グランシル后调查入口附近的房子，剧情中遭遇ゼノス。

从グランシル城镇的南面出口出来发生剧情，之后自动回到ゼノス的家中。前往“フェザリアンの遗迹”，遗迹位于魔法学院和グランシル城镇之间的交道内。

遗迹内的敌人能力方面有所提升，在遗迹的最深处遇到アリオスト发生战斗，战斗的任务是成功救出アリオスト，注意不要踩到地面的陷阱，敌人的HP比较多，同时战斗力也增强不少，アリオスト可以选择原地防御，尽量减少受攻击的损伤。装备能力等级是战斗胜利的关键。

战斗结束后アリオスト加入组队，进入遗迹



交友 新疆 雷钟旭
宅男，萝莉控，口袋迷，喜欢牧场和猎人的加我。
男，16岁，新疆乌鲁木齐市第四中学，QQ：74037209

内部的图书室发生剧情，这里需要注意的是要在アリオスト存在于组队的时候，调查右侧书柜的背后，这里是触发开启隐藏迷宫的关键要素。

返回魔法学院，在教学楼前的十字路口右转去アリオスト的研究室发生剧情。离开学校前往ブローニュ村，到达后アリオスト会去村子的左上墓地，找到他对话后前往“ローランディア王都”。在“ローランディア王都”遇到路痴眼睛妹，建议与她对话的三个选项都选第二项。

完成眼睛女孩的剧情后继续前进，从王都左侧的出口前往之前获得戒指的悬崖墓地。到达悬崖后，这里需要女主角必须已经学会了“テレポート”魔法才能继续剧情，剧情中女主角和アリオスト离队。回到王都的自宅中看望卧床的母亲，准备出门离开时女主角归来。

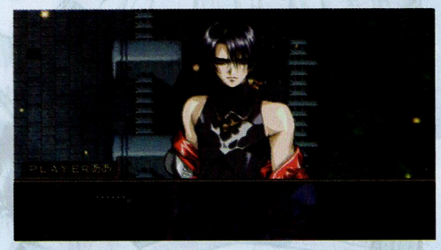
使用女主角的传送魔法テレポート前往“フェザーランド”。在フェザーランド入口处发生剧情，之后与アリオスト对话，アリオスト重新加入队伍。



返回魔法学院，在一楼电梯前再次遇到迷路的少女发生剧情。剧情后前往4F的图书室，アリオスト离队，调查右上角散落一地的图书发生剧情，之后调查右上角的书架“迷之洞窟探索记”(隐藏迷宫相关)。连续调查几个书架后，女主角会说没有什么收获，此时需要前往7F学园　室问マクスウェル索取许可证，之后前往5F的重要书籍图书室。与アメリア对话结束后，对管理员出示许可证，之后就能查阅相应的资料了。前往魔法学院主楼前十字路口右侧，进入アリオスト的研究室，找到アリオスト，剧情后アリオスト归队。再次前往7F学园　室，剧情后前往“ブローニュ村”，在村内北侧的アリオスト的家里触发剧情。剧情后返回魔法学院打听情报，在魔法学院门口可以遇到热情的ミーシャ发生剧情。

前往グランシル，在城内东北房间内登记参加武斗大会，之后从左侧走廊来到东侧斗技场内开始比赛，战斗一共6场，第一场是限定时间内给敌人200以上的伤害，第二场是尽量多杀魔物，考验诛杀的数量，其余的几场比赛只要全灭敌人就行了。

斗技比赛只有男女主角才能够出战，基本思路女主角恢复，男主角前锋。最后一场战斗的对手是ゼノス，可先击破能够使用恢复技能的敌人，然后再全力对付ゼノス。完成比赛后获得“旅行券”。每场战斗完成后都必须返回大厅发生剧情。稍微休息后，再去战斗准备室开始新的战斗。



准备离开的时候在斗技场走廊发生剧情，接下来要与高级组的冠军战斗，返回战斗准备室进入战场发现对手是ジュリアン。

正常流程进行的话，本战是没有获胜的希望，象征性的打打，战斗后与ジュリアン发生剧情对话战斗结束。在斗技场前广场与ジュリアン对话，走到城镇中央再次发生剧情，之后从左侧出口处与其他同伴会合。剧情后返回魔法学院7F，从校长那里获得通行证，离开学校的时候发生剧情，剧情中ミーシャ加入。前往ブローニュ村的アリオスト家里发生剧情，アリオスト加入组队。

前往魔法学院右侧的コムスプリングス，向士兵出示许可证后通过。在コムスプリングス的宿屋向老板出示旅游证，之后选择“风吕に入る”洗温泉，随后是一段剧情，对游戏主线没什么太大影响。剧情结束后离开宿屋进入右侧的场景调查右上的房屋发生剧情。调查同一场景最右下的房间找到关键村民，进入房内发生剧情。

返回魔法学院，听到吟游诗人的歌声，之后返回教学楼7F归还通行证魔法学院北部曾经被挡住的路现在能够通过了，从北面的通路前往ラシェル，来到ラシェル的宿屋前与小女孩对话发生剧情，随后进入保养所遇到カレン发生剧情。随后乘坐传送魔法前往“フェザーランド”，在广场发生剧情。

剧情后前往“グローシアンの遗迹”，遗迹的大门是紧闭的，调查左侧墙壁发现暗门进

攻略研究

入。遗迹的内部共分为三层，调查亮点机关可以发现新的道路，来到二层发生BOSS战，只要消灭其本体周围一圈的白色光点就能通过。三层调查机关后需要按照“青绿黄赤”的顺序按下开关，之后还要打掉机关消灭怪物，最后发生剧情女王加入。完事后前往“フェザーランド”发生剧情，剧情后获得道具“フェザリアンの药”。接着返回自己的家对サンドラ使用获得的解药“フェザリアンの药”，剧情后回房间睡觉。

休假1结束之后

第二天与サンドラ对话后，出门前往城镇左侧，与城门口的士兵对话进入城内，在城内见到国王后触发事件，公主成为同行者，离开王城前往グランシル。

在グランシル的南侧的出口离开，原来被拆掉的桥已经修好了，往南走到岔路处会发生剧情，公主2人离队。随后继续右行发生战斗。战斗结束后与メルフィ&ジャスティン对话，返回左侧遭遇公主2人发生剧情。剧情后，继续沿路而行进入“ラージン砦”，与将军对话后再次踏上征程，前往ラージン砦右侧的场景发生战斗。本站比较辛苦，公主的能力比较弱，在战斗进行一段时间后ライエル出现，公主成功被护送完毕，返回ローランディア城找国王汇报。



情节发展到此时“休假”系统触发，每经过一定的剧情后，国王就会给玩家放假，这段时间内属于自由活动时间，度假的时候不同的场景都会有分支事件发生，每个分支事件都与同伴的好感度直接相关。

休假2结束之后

第一次休假结束后国王再次安排下来任务，之后玩家前往魔法学院，在教学楼前发生剧情，剧情后后去7F校长室获得通行许可证接着使用传送魔法前往“コムスプリングス”，在南面的出口对士兵出示通行证，然后继续南下，沿途走右侧来到矿石小镇，在小镇的左侧与士兵



对话后出示证件，然后进入矿山，与矿山内右侧的守门士兵对话后离开。前往火山岩洞，目标クレアノ草在最北侧。

最北侧房间クレアノ草所在的区域内有大量怪物守卫，玩家可以选择将它们全灭或是直接去摘取クレアノ草，建议步步为营还是比较保险的。获得クレアノ草后离开，返回魔法学院。与6F的研究员对话给他クレアノ草，玩家得到透明药，此时返回矿山，在守门的士兵附近使用透明药就能潜入禁区了。



进入士兵看守的区域后，再次进入战斗，战斗的目的是把所有的敌人消灭，战斗开始一段时间后外面守门的士兵会从玩家身后出现，增援在其它盗贼被全灭或逃跑后也会撤退。如果想尽可能全灭敌人，操作主角一行人往北走守候增援，等背后的敌方士兵出现并围上来的时候，玩家再控制角色往回走把入口堵住防止对方逃跑。战斗结束后在洞窟深处发生剧情，剧情后返回ローランディア城找国王汇报。

休假3结束之后

休假结束后国王发布任务，玩家需要去ラージン砦接公主回来。赶到ラージン砦后，没想到发生战事，再次返回ローランディア城向国王汇报，在城门口遇到ダニー。グレイス，剧情后去グランシル城内可以发生剧情。グランシル的剧情结束后，前往第一次遇到メルフィ的场所，再回到ローランディア城报告援军邀请。剧情后，返回ラージン砦与将军对话从ラージン砦出来一直向东走，来到峡谷发生战斗，这里的战斗玩家先走到桥边把桥拆掉然后再把

交友 辽宁 丁宇
气势！气势！最强！最狂！最嚣张！你以为我是谁？DC团长ZERO！
男，18岁，辽宁新宾高中高一14班，QQ:820726753

左侧的敌人全灭就能结束战斗。返回ラージン砦与将军再次对话剧情。剧情后返回地图最右侧的峡谷，通过缆绳来到对面，进入山洞后发生剧情强制战斗。

胜利后，出山洞后向北走，在监狱场景发生剧情后离开，前往右侧的场景准备伏击敌人。隐蔽场景是地图左侧的岩石后，选好隐蔽场景后开始剧情。

随后切入战斗，玩家伏击的目标是装有公主的马车，作战的步骤是等马车移动到玩家面前时，切断两侧的吊桥孤立马车，这样玩家就可以回避与大批敌人战斗。剧情中，会发现朱利安也在随行队中，尽可能回避与朱利安正面冲突，等朱立安走过吊桥后再冲出去切绳子，等马车走过中央偏左后从左面冲出去，然后靠近桥的边侧会有选项，切断左侧的吊桥，之后玩家还需要再去切断右侧的吊桥。此时马车无法前进，士兵会押着公主从右侧逃离。消灭全部的敌人救出公主，使用传送魔法返回ラージン砦报道，之后就可以回王城与国王对话领取报酬。



回到ローランディア城后发生战斗，战斗需要保护居民和公主生命，左下角的BOSS在一定时间后才会行动，可以暂时不去理会他，战斗结束后玩家要去追敌人，结果见到了ゼノス，之后返回王城领赏。玩家不但被授予了骑士称号，而且受到了一块封地，从王城左侧出口出去一直直走就能到达自己的封地，与封地上的NPC对话可以投资建设各种设施，由于这属于与主线无关的支线，本文就不多作描述了。

重新接受任务后，建议玩家先到王宫左侧的某房间与エリオット对话并选择“ありがとう”。前往グランシル的斗技场前发生剧情，与全部的同伴对话后，可以从地摊上购买道具作为礼物送给她们中的一位。从ラージン砦右侧出来，进入南方的森林，然后从森林的正下方出来前往ランザック国境，对守门的士兵出示“ランザック行商”伪装商人通过。进入ガラシールズ小镇后，与地图下方绿色头发的女性对话获得信息。进入旁边的宿屋走一圈发生剧情，剧情后大家分头探索。主角独自前往ガラシールズ右上侧的山道，在这里会被巡逻兵告知无法通过，进入该场景两次出来后，发生剧情对话。

返回ガラシールズ内与任意同伴对话，让同伴帮忙通过山道巡逻的士兵。通过山道后玩家还需潜入木屋，不过这里即便被发现也没什么大影响，注意士兵的行动规律即可。潜入到木屋右侧并爬上房顶，把妖精送入烟囱后玩家就可以退到外面等待妖精的消息了获得消息后返回宿屋与大家会合。

之后返回ラージン砦与将军对话，使用传送魔法回到ローランディア城。

休假4结束之后

进入王宫右上的サンドラの研究所，与サンドラ对话获得魔晶，随后走ラージン砦右侧在向南来到“迷いの森”，经过最左下角的通路来到地下遗迹。

地下遗迹一共三层，第一层玩家需要按照“白红蓝绿黄”的顺序触动机关才能进入第二层；第二层需要调整几个机关分别对应了锁着的石门以及楼梯；来到第三后，玩家会遇到智能机器人，消灭后可以从他的尸体位置获得“再生制御キー”，第三层两边的两个开关分别对应了两边的石门，里面分别有一个机器人，将他们消灭后同样可以获得“再生制御キー”，将全部的三个机器人消灭后，带着三个“再生制御キー”返回二层，把“再生制御キー”安置在右侧通路的三个台座上，如此操作完毕后就可以前往第三层记忆点北侧的房间。进入后发生剧情，剧情后切入BOSS战。

5部机器人，玩家必须先把中间的大个BOSS消灭才能去对付小的，否则BOSS会对其不停的修复。同时，本战有时间限定，需要在规定时间内全灭敌人。



本战相当有难度，等级装备决定一切。战斗结束后对着妖精所在的台座使用从サンドラ那里获得的“魔水晶のかけら”，之后离开遗

攻略研究

假期到了，想狂欢的朋友，跟我来！
男，19岁，辽宁省抚顺市望花区望花大街2号楼，QQ：71618302
辽宁 杜浙宇 交友



迹，在返回途中遗迹大门处，发生剧情再次切入强制战斗，对手是盗贼团伙，基本采用逐个击破的战术轻松取胜。

全灭盗贼后，从森林北侧的中央附近的出口离开，没想到走到出口后再次发生剧情强制战斗，战斗的目的是让敌方两国发生矛盾自相残杀，玩家需要对两方势力都进行攻击。可以让主角和同伴分别负责敌人的一方，可以攻击左边势力，等右边势力的敌人出现后，让另一名同伴攻击后立刻往森林方向撤退，而主角方面同样回撤，需要注意的是，当右方势力登场后不久，左方势力的朱利安就会出场，玩家如果被朱利安发现的话就算是任务失败了，所以回撤的速度要快。成功挑拨敌人自相残杀并撤回森林后，回到ローランディア城的王宫向国王报告。得到关键道具后玩家再次前往ガラシールズ，来到ガラシールズ后对守卫出示凭证，之后发生战斗。战斗中安排一名角色全职给守卫恢复。

将全部的敌人消灭后，本战结束。从ガラシールズ左下的通路对守卫出示证明前往ランザック王都，进入王都后，直接前往王宫，对守卫出示证明后进入大殿谒见国王，获得同盟书后离开。



离开ランザック王都前往ラシェル的养护设施，将“GLチップス”交给养护设施女孩。返回ローランディア城的王宫，在王宫的左侧某房间内找到エリオット与他对话，并选择“兄が欲しい”，剧情后离开。

休假5结束之后

接受任务后，前往研究所与サンドラ对话，商量了调查方针，随后通过ガルアオス监狱向东走进入山洞，穿过山洞后向西北方前进来到クレイン村。

进入村子后发生剧情，随后和村长ゼメキス对话，随后向北走来到瀑布处，来到曾经梦中来过的场景处发生剧情，随后强制切入战斗。

接着进入瀑布洞窟内营救村民，走到最深处发生剧情战斗，胜利后获得村长之子的遗物形见のナイフ。随后离开洞窟，返回クレイン村发生剧情，随后进入村长家里，分别和屋内的男子女子对话，将前面获得的遗物形见のナイフ交给女子后，剧情中获得ゼメキスの杖。

完事后返回王城向国王汇报情况。

休假6结束之后



继续接受任务，告グローシアン失踪事件。前往ラシェルの保养所，与ジャスティン对话发生剧情。随后前往グランシル的グッズ屋购买ブレスレットの部品。接着返回保养所，来到メルフィ居住的房间，剧情后与保养所左下房间内的护士对话获得信息。

离开保养所前往メディス村，途中会发生剧情ミーシャ暂时脱离组队。来到メディス村与村人对话后，走到左侧场景发生剧情，随后返回村子遭遇剧情强制战斗，救出アイリーン后，在途中与ミーシ汇合。剧情后前往魔法学院，来到校舍前与アメリア对话，随后前往学院长室，发生剧情对话，剧情后アリオスト加入组队。最后返回王城向国王汇报情况。

从西边门出去在进入发生剧情，随后前往宿屋与ラルフ对话。稍作休息后离开宿屋，向西走与ジャスティン对话，打算前往梦中的オリビエ湖。随后向西进发，途中遭遇运输队，剧情对话中接受士兵的委托，随后前往西の岬的补给道，和补给队伍一同前进，补给物押往前线途中发生剧情，强制战斗。胜利后，继续护卫直到最终的目的地。到达目的地后，发生剧情，接着又是战斗，战斗胜利后与ノストリッジ驻留军的ベルナード将军对话，从场景的右边出去，继续战斗，轻松胜利后与ベルナー

交友 浙江 赵徐骏 诚收二手NDSL或IDSL，300百~500百。
男，17岁，浙江省杭州市西湖区庆丰新村，QQ：940675587

ド将军对话。

休假7结束之后

从驻留军场景向东走2个版面，会发生剧情战斗。接着继续北上来到オリビエ湖。调查オリビエ湖发光的土获得圣なる土。



调查右侧的岩石，触动机关后进入オリビエ湖地下洞窟。沿着道路走到最深处发生剧情战斗。随后继续向下走一点，发生剧情，从悬崖掉落。不过似乎没受到什么大的伤害，还没喘口气，忽然遭遇大水冲击，注意这里有时间限制。随后沿着道路走到グローシアン的遗迹屋顶，剧情战斗后，调查门后，与エリオット发生剧情对话，选择“いつでも守ってやるよ”。随后返回王城向国王汇报领取报酬。

休假8结束之后

前往研究塔2F与ベランダ、サンドラ对话，获得实习结束证明。随后前往魔法学院院长室，与2名秘书分别对话。剧情后下楼遇到ニック发生剧情。接着离开学院楼，向西走发生剧情。随后来到アリオスト的研究室前与学生对话，剧情后需要获得透明药。来到研究塔6F获得透明药，然后在门卫较远处使用，进入设施内部。在大厅内发生剧情，随后走大厅横向的道路，调查途中的有些一样的墙壁发现暗道，从暗道离开アリオスト研究室走到外面校庭。为了获得救援前往ランザック王都。从王都出来的发生剧情，切入强制战斗。战斗结束后追击ジュリアン与之对话，随后切入战斗，胜利后离开后与ウェーバー将军对话。



前往メディス村与ブラッドレー副学院长家里，随后来到魔法学院，在入口处与ジャスティン对话。前往院长室与院长秘书对话，走到研究室B1与院长对话，随后前往学院长室与副院长对话，接着继续前往研究室B1与副院长对话。剧情完结后，前往サンドラ的研究塔与サンドラ对话获得“マジックジャマー”。剧情后前往メディス村，进入村子来到西面的广场发生剧情。剧情后与ラシェル左上的ミーシャ对话，前往メディス村的ブラッドレー家里查找。调查房间内的装饰画发现隐藏的密室。剧情后，在ブローニュ村遇到了アリオスト，对话剧情结束后。随后返回メディス村，进入洞窟内，向南面走，发生剧情，追随院长秘书进入密室发现隐藏居所。

这里有左右2道锁，右侧房间的暗号为449，左侧房间的魔法柱7本。破除机关后，进入中间的房间，遭遇剧情，アイリーン与副院长被抓，院长秘书正在进行实验。此时院长带人赶到，原来幕后黑手就是他，秘书和ミーシャ都是被利用而已。当得知アイリーン的实验再次失败后，下令杀死所有的知情人。接下来切入战斗，注意保护副院长和ミーシャ。当进行到院长秘书死后，听闻院长不屑的说教，ミーシャ意识到了不能再被利用，重新加入组队。此时敌方的援军也会出现，而我方的增援为ニック。战斗胜利后，アイリーン因为实验而失去意识，剧情后主角一行人返回王城，ミーシャ脱离组队，返还“マジックジャマー ”。



休假9结束之后

在王都内大厅发生剧情，强制切入战斗。胜利后发现敌人是ゼノス，随后前往王座与国王对话，决定对此事进行调查。

剧情后エリオット加入，在ランザック城前与ジャスティン对话剧情。与ランザック王对话后，再和ヴェンツェル对话。

剧情后，向クレイン村东南方向前进，来到バーンシュタイン王国直辖地。遭遇アンジ

喜欢动漫，喜欢NDS游戏的伙伴加我吧，让我们交流一下。
男，17岁，云南省德宏州瑞丽市，QQ：423615372
云南 饶天柱 交友



エラ，发生剧情对话。剧情后走到外面后遭遇假面骑士，强制切入战斗。战斗胜利后发生剧情，摘下面具的对方竟然和主角长得一样。随后向オリビエ湖东面进发，来到シュッツバルグ，前往地图中间的大宅与ダグラス对话，告知真实情况后，获得ダグラスガラの手纸、ダグラス卿管辖区通行证。随后前往ガラシールズ寻找ジュリアン，剧情后从西面出去向东南方走，来到洞窟前，进入后发生剧情，将手纸交给ジュリアン，继续深入洞窟，发现POWER STONE的填充装置，剧情后离开洞窟返回ランザック王都，走到グッズ屋前与ジャスティン对话，随后ランザック城前与ウェーバー将军对话，随后再赶往ガラシールズ东面的小屋与ジュリアン对话。剧情后返回城汇报情况。

休假10结束之后

发生カレン强制脱离组队事件，魔法学院内アリオスト和ミーシャ加入组队。

前往シュッツベルグ东面，与ダグラス卿对话。接着前往ンジェラ北面的平原，发生剧情战斗，胜利后，继续前进，与桥上的士兵对话，随后在附近场景左面下侧附近发现出口。

进入后，想左侧版面走发生剧情，剧情后切入战斗，随后走到洞窟最深处发生战斗，离开洞窟，通过桥继续前进，沿着路会发现カレン，注意途中会有1处机关处需要按照右上、右下、左上、左下顺序进行。剧情后与魔法学院的ブラッドレ一副学院长对话。接着前往グランシル的ゼノス家里，调查右下侧的镜台处发刷获得头发。前往魔法学院B1，将头发或者圣



土交给ブラッドレ一副院长。接着前往クレイン村的ガルアオス监狱，发生战斗，随后向西走，继续战斗。随后向着クレイン村东北方向走，来到ジュリアン本阵。

与朱利安对话到夜晚发生战斗，胜利后发生剧情，随后前往学院长室与副院长发生剧情对话。前往关押カレン家里发生战斗，随后到隔壁房间继续追击战斗，关押カレン的牢房门打开后，剧情后发生战斗。

休假11结束之后

向クレイン村东北方进发，经过ゼノス和PT的居住场所或者监狱场景可以到达。与ジュリアン右上的ジュリアン对话，エリオット加入组队。向上面的版面走遭遇敌人，接着在バーンシュタイン王都入口处遭遇敌人战斗，进入バーンシュタイン王都内部发生无数战斗，走到バーンシュタイン王城内西北方面，与那里的士兵对话可以进行全体恢复。随后前往バーンシュタイン王城内中央大厅进行战斗，胜利后来到王座谒见的房间，进行最后的战斗，已经进行到这里，相信应该能够轻松应对了吧。胜利后，发生剧情。



祝胜会之后

前往サンドラ的研究塔，发生剧情，ルイセ会暂时脱离组队。在楼梯附近版面发生剧情战斗。战斗胜利后前往王城地下牢，随后前往魔法学院，在学院校舍前发生战斗，胜利后与B1特别区域的ブラッドレ一对话，随后在王都楼梯版面再次遭遇剧情战斗。胜利后归家，步行前往ブローニュ村，步行前往ラシエル，进入保养所，ルイセ剧情中脱离组队。保养所左行发生剧情对话，返回右面会发生战斗，与ルイセ对话，在于组队每个成员对话，然后再和ルイセ对话。接着前往魔法学院，与ブラッドレ一副学院 对话，バーンシュタイン王都发生战斗，接受了讨伐ゲヴェル的任务，通过バーンシュタイン王都东面的大路前进，穿过北面

交友 贵州 杨政 有意出售DS的加我，八、九成新，价格面议。
男，15岁，贵州省遵义市，QQ：453281176



的沼泽地，进入フライシェベルグ。フライシェベルグ最深处发生剧情，随后进入战斗，胜利后返回王都向国王汇报情况。走到东门开始祝胜会，与全部祝胜会的角色对话，一定数量的人对话后如果アリオスト在组队内，则会进入グローシアンの王道路，随后前往フェザーランド。

本攻略到此也结束了 由于本文仅仅提供一些流程参考，因此其它有关分支剧情以及角色好感度以及其它路线本文并没有涉及到，希望大家有兴趣可以自行研究下。

魔法名	消费MP	属性	目标
ファイアーボール	6	炎	范围中的敌人
ブリザード	6	冷	范围中的敌人
トルネード	6	风	术者中和范围中间
サンダー	5	雷	术者一段放射范围内敌人
アースクエイク	22	地	地图内全体敌人
ホーリーライト	12	圣	十字型范围上的敌人
MPドレイン	1	暗	敌单体
デス	16	暗	范围中的敌人
マジックアロー	3	物	敌单体
ソウルフォース	20	物	敌单体
メテオ	25	物	范围中的敌人
スリープ	6	精	范围中的敌人
サイレンス	5	精	敌单体
スロー	10	物	范围中的敌人
バインド	6	物	范围中的敌人
ルスト	5	物	敌单体
ウィークネス	5	物	敌单体
フィア	5	——	敌单体



攻略研究

见到这页的人请速加本人Q，本人是吃猎人饭、高达饭的。
男，18岁，湛江市赤坎区百姓东路，QQ：309571559
广东 谢广权 交友

我们玩“累”了吗？
——懒洋洋的游戏生态考察

啊啊啊，夏天真是让人疲惫的季节，而生活永远都比戏剧更加戏剧化。虽然晚了点，不过诸位读者大家好（被拖走）。简单的说来，本期特稿的主题就是“累”了呢。“累”代表什么？代表失去兴趣、感觉枯燥、身陷烦恼、没有前进动力、懒洋洋的不想动——总之累的直接后果就是懒，而懒就是那万病的根源，千言万语凝缩成一句话：靠！我们不玩啦！

总之，就是这样，以上。咣！（被打晕拖走）

文/八房 美编/贝壳

上帝视角全开！人间观察报告



首先请出本次嘉宾。看看嘉宾这淡定的眼神就知道这它必定是那宠辱不惊的性格啊。当然一些朋友看这个嘉宾有点眼熟，哈哈，因为世界很小嘛！本次嘉宾的主要人物是负责收听游戏圈内各方面人士的观点意见以及牢骚，换句话说大致等同于压力发泄室的沙包。听完牢骚后似乎还需要高高地站在客观的山头上对下面的芸芸众生品头论足一番，所以不得不给自己套上蛋定光环防止被喷到狗血淋头了。好吧，闲话少说，上帝MODE Switch On！

观察对象其一：玩家！

要说最累的人，那自然是我们可敬可爱的玩家们——作为冲在游戏阵地第一线的排头兵，玩家们，尤其是中国玩家们，永远都有数不清的麻烦要解决。这个问题说起来太复杂，



←GBL在国内并不流行，而且相当少见，会选择GBL的玩家，个人觉得都挺有品味的

交友 河北 王跃震
请问《最终幻想4》与《最终幻想5》哪一部人气更高？
男，18岁，河北省抚宁县抚宁镇金山小区，邮编066300

比如这样吧，下面这位少年M（半是某人的亲身经历，半是艺术渲染）的经历多少能够说明一些问题。

小M的第一台掌机是GBL。当时他为了《热斗96》买了掌机，又被忽悠着买了一盘盗版卡RPG，虽然电池很贵，但还是玩得很高兴。不久开学了，小M只好偷偷摸摸地玩。不过常在河边走，难免要湿鞋，GB被老师没收了，小M也被家人好一顿修理。假期时候，机器要回来了，小M就用《热斗96》贴钱换了一盘卡继续玩。好景不长，在一次突击整顿盗版活动中，小M常去的电玩市场覆灭了，他只好每周末坐车去城里的电玩市场买游戏。逐渐的，彩机专用游戏越来越多，他就用压岁钱换了GBC，然后是GBA。

到了GBA时代，游戏越来越多，盗版卡也贵了，小M觉得应该想想办法了，于是他买了当时的新产品——烧录卡，这下他能玩的游戏一下多了起来，简直是穷人发现了宝藏。于是他投入了废寝忘食的游戏过程中，以每星期两个的速度疯狂通掉游戏，以致于经常是游戏出的速度都跟不上他攻略速度。不过游戏玩得多了，小M的口味也变挑剔了……他总觉得现在的很多游戏都没什么意思，很难找到当初一起玩口袋妖怪的感动了。回想起自己近乎机械地日复一日地攻略，看看自己惨淡的学习成绩，小M算是醒悟了。他不再执著于追新和钻研游戏，除了自己喜欢的一些作品（如口袋妖怪、传说系列）之外，他较少玩其他游戏了。



←EZFLASH可以说开创了一个产业和一个时代，它的功过就只好由后人来评说了

日子一晃，小M已经变成了大M，GBA也换成了NDS和PSP，可大M玩得越来越不开心。先是自己的XXX牌烧录卡越来越不能行，又是PSP游戏动辄要求X.XX的游戏版本，于是他又买烧录，换PSP2000，只为能顺利玩上一个自己想玩的游戏，但是往往游戏玩到了，最后却没有耐性打穿，放到棒子里很久都不动。尤其让大M感到困惑的是，自己喜欢的口袋妖怪一代一代地出，自己却有点玩不动了。看着论坛上的玩家热火朝天地讨论配招、努力值，他也曾一时沉迷，但某次在NB被一个小他10岁的玩家痛宰之后，他盯着那永远也收不齐的图鉴愣了半天，最后删除了游戏。

还好，离了口袋妖怪，大M还有《怪物猎人P2G》这款游戏可以玩，每晚在QQ约上几个好友狩猎一番也是别有乐趣。几个朋友甚至跟风，成立了一个小小的狩猎团体，在某知名论坛上发了个帖子找人一起玩。没想到，一同来玩的玩友没来几个，几天过后，论坛的帖子里却出现了许多莫名其妙的嘲笑，这些自称圈圈团和嚓嚓组的孩子们极尽讽刺之能事，在充分鄙视了大M等人之后，还丢下两段“极速狩猎视频”和一封“挑战状”，据说什么“人人都能开双火刷XX”。几个朋友当然不忿，约了一帮人去对方的地盘吵得天昏地暗，直到对方的版主半夜被揪起来封号删帖为止，而大M，却只感到深深的疲惫……



←时至今日依然可以搜索到许多“极速”视频。为什么连以协作为卖点的游戏都能玩出竞争意识？

“我这个人呐，就是累。小时候偷偷摸摸的累，上了大学没人管，玩得天昏地暗的不知投了多少钱多少精力，最后弄得自己都玩不动了。现在想想真是不值。而且现在玩个游戏怎么就那么难，等破解，查攻略，以往一个游戏我一星期就能搞定，现在一个月都不见得能玩完，最逗的是玩个游戏还总有些人喜欢上纲上线的，老了，上班事也多了，真是追不起了啊。”大M最后如此感慨道。“不过现在我还是挺喜欢游戏的，没事看看新闻，有感兴趣的

特别策划

就拿来摆弄两下，WII不怎么玩但也买了。游戏嘛，玩得高兴才是最好的。”

观察对象其二：厂商！

怎么样，看完了大M的故事，你有没有感到有些共感呢？事实上不单是一个一个具体的人会被历史的巨浪吞没，即使大如厂商，小到工作室，也往往在这个浮躁的环境里疲于奔命在历史的车轮下——有句话说的好啊，“历史的车轮早已换成履带啦！”咦？有奇怪的东西混进来了？



FROMSOFT官网倒计时神秘新作公表

前不久，以开发《天诛》《装甲核心》系列知名的软件开发商FROMSOFT在官网上挂了一个神秘的倒计时页面，显示5.22日开启，一时间众说纷纭莫衷一是，都觉得本次必将有大作为——不过世事多不随人愿，正在无数fans期待着系列作品新作的时候，一份提前透露的文档为大家解开了谜底：原来本次的倒计时计划，实体是大量系列以前作品的PSP批量移植事件……被移植的内容包括：

天诛三Portable
忍者活剧 天诛 红
アーマード・コア サイレントライン ポータブル
アーマード・コア ラストレイヴン ポータブル
风云新选组 幕末传 ポータブル

算上之前公布的装甲核心3P，一口气有六作登上了PSP平台，其中不乏第一次复刻者。事实上或许是因为负责新干线的消息，我个人有些敏感——几乎每一期，新干线的介绍内容中，都不可避免地混进一两个其他平台移植作品、复刻作品，以致于我甚至提议过把资料条最后的日版/美版换成原创/复刻。这里将这条本来应该放进新闻的消息塞进特稿，无非就是再次让大家看到，现在的业界是多么的颓废，多么的艰苦……厂商们是多么的累。事实上厂商也不断地在摸索，在推出各种各样的原创新作，但大浪淘沙，没有几个作品能够真正的取得成功，想想我们去年提过的《信长野望——窃国头脑战》吧；想想《创世法典》吧；想想小胡子叔叔的《AWAY 随机迷宫》吧……成功的创意大作就好比山顶上的宝藏，但能够攀爬上去的毕竟是很少数，而多数手执着“创新”拐杖的朝圣者都倒在了半途，望着山顶上的万丈神光却无力再前进一步。不要喷厂商创意枯竭，也不要一味抱怨业界的模仿成风，创新，真的很沉重，创新之路真的太累了……

创业不易，守业更难——要怎样才能满意！

说创业是指开发新游戏，那么守业自然就是已成名确立地位复刻的新作了——说起这个话题，人们难免就想到口袋妖怪啊，机战啊，无双等等出作品比较勤的系列，多数情况下还是作为反面典型来讨论的，比如“不思进取”，“骗钱作”啊。光荣的无双更是广大玩家揶揄的对象：“光荣没有炒冷饭，一直在认真开发新作！只是这些新作都有点像而已！”不过，作为系列作品来说，除了DQ和FF这种万年不出一个本传，全靠各类复刻和外传作品撑门面的异类不说，所有游戏系列就都面临着“变，还是不变”这个严峻的问题：不变，可能几代后玩家就会觉得疲倦而失去兴趣，而变，多少就意味着旧用户群的流失，不见得能够更好。若是有谁去过游戏开发部门就能知道，所谓的做游戏就是一个“战”的过程，策划战程



↑这次的三国无双新作，在外行人眼里还是一样。其实开发人员付出了多少努力呢？只有他们自己清楚。

序，程序战美工，美工战策划……每一个部门的工作都需要与其他部门协调，而协调就意味着迁就和让步，其结果就是，有很大可能，最后出来的成品和任何一个部门心目中的效果都不一样。换句话说，或许付出100分的努力，才能在最后的系列新作上作出10分的改变，而这10分的改变，也不一定受到赞誉……玩家尽量可以挑剔游戏每一作的变化太小或者变化太糟

交友 云南 赵卉龙
日语好难学，学了两个月也没有什么进展，哪个日语好教教我。
男，21岁，云南省昆明市五华区昌源中路美丽新世界小区，QQ278444832

糕，但无可否认的是，和运动员提高成绩一样，即使是微小的改变可能也需要付出很大的代价——其结果就是，系列的每一作都只能在保持大体架构的基础上做点边边角角的改动，结果还往往不尽如人意——守业，实在是太累了！

标杆与扭喷——同质化何解？

“What has been will be again, what has been done will be done again; there is nothing new under the sun——Ecclesiastes 1:9-14 NIV”太阳底下无新事。这句话是个人比较喜欢的格言之一，有事没事就拿出来引用一下，而这也就是本小节的中心思想了……



↑即使是SE自己也在积极地对DQ系列进行改革，但一狼君却坚持认为DQ完全不需要进步。这是为什么啊……

正如我们前面说过的，创新是个十分困难的事，创新的困难体现在哪里？除了摸着石头过河把握不好；除了没有好的创意；除了经济方面的低性价比，还有一个最重要的障碍横亘在创新者的面前：留给创作者转圜的空间越来越小了……大家都在创新，大家都在努力寻找自己的道路，以致于无论想出了什么点子，挑剔的玩家们都能够找出类似的设定。这还不是最糟糕的——最糟糕的是，无论去做哪一种游戏（除非另开新山头），同类游戏中一定会有一个或者几个标志性的领军的系列。比如做传统RPG，必然会被与DQ或者FF比较（尤其是比如一狼这样的真fans，衡量一切RPG都是以DQ作标杆的……）；做收集育成，口袋妖怪是无法回避的大山；做战略游戏？光荣虽然现在半截入土，也能用历史SLG绊你一大跟头。即便是创意满载，做出了系统新颖、深奥精微的系统，但是有多少人肯玩，这是个大问题……比如魔唤精灵（FALCOM那个），老实说那个游戏的战略性非常强，而且也相当有钻研价值，但到头来，只能是在一个非常小的圈子里被人称颂两句罢了。

当然，游戏好玩不好玩这话要两说。无数人觉得女神系列画面又土难度又高渣作一个，但我依然能玩得津津有味，相信不少人也和我一样，有自己的审美，有自己的鉴赏标准——但对于多数对游戏完全不了解的人，他们要怎样才能接触游戏，深入了解游戏、进而爱上游戏呢？自然是要靠其他人的评论。参考其他人的评论与要求，对游戏有一个初步的认识，进而接触、品味、验证。这个第一印象是非常重要的。同样一部作品，如果风评好的话，或许一个玩家会抱着积极的态度去发掘游戏中的乐趣和闪光点，从而得出“瑕不掩瑜”这个结论；反之，如果风评不好的话，玩家可能玩着玩着就觉得没意思，不玩了，即使玩下去的话，对批评的内容也多少会在意一些（当然，大部分批评也不算是空穴来风），最后得到的结论没准就是“烂游戏，也就XXX方面还说得过去”。一旦某个领域当中有了上文所述的，标杆一般的存在，那种相对固定的用户，也就是我们敬爱的fans，多半会自觉不自觉地将这个标杆作为衡量同类游戏的标准，然后呢？

自己喜欢一件东西→相信并且肯定自己的选择→自己喜欢的东西其地位受到了其他同类事物的挑战或他人质疑→潜意识的想要维护自己的立场而试图巩固自己所喜爱事物的地位，证明自己选择的正确性、明智性→手段包括抬高自己、贬低他人的选择→对方同样出于这样的心态和立场进行反驳→双方留下不好的印象→下次接触时，潜意识中抱着先入为主的观念交流→引发进一步的矛盾。



↑各个“派系”之间经常互相诋毁，如“任豚”（にんしん）“索匪”（GKZ）等，实在是无厘头犯不着啊。

任豚、索匪、软饭也好，AK用户、R4用户、SC用户也好，3.71党和5.03党也罢，甚至是UC饭和CE党之争……正是出于上面所说的那种动机和模式，一个个阵营逐渐泾渭分明，一点点风吹草动就能让参与讨论的人们风声鹤唳

求购二手IDSL一台，成色较好就行，北京的卖主请联系我。
男，17岁，北京市宣武区莱园街6号院，QQ：701767878
北京 赵晨曦 交友

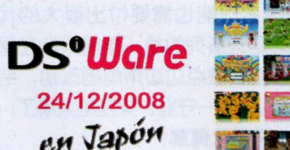
（最简单的例子，每个月的主机销量和FAMI游戏评分都有人能够借题发挥起来），而在这样一种环境中，一点点新生的事物或许都会被当成潜在的威胁而受到指责——就算有人能够跳出阵营的影响，但上文所说的标杆效应，却无时无刻不影响着玩家们。一个个或许很好的创新和点子，就犹如赤子一般，被埋葬在一片攻讦伐讨的尘埃下——几次三番下来，厂商也累了。算了！什么创意，唯流身任，随他去吧！

西绪弗斯的苦难——不能停的竞走

西绪弗斯(Sisyphus)是一个希腊神话中的人物，以其狡猾、机智和囤积的大量财富闻名。当他阳寿将近，死神塔纳托斯来临时，他就蒙骗塔纳托斯，令死神自己带上手铐，结果地上再没有人进入冥土，人们停止对冥王哈得斯进行献祭，宙斯命战神阿瑞斯去西绪弗斯那里释放塔纳托斯，塔纳托斯立即摄走西绪弗斯的灵魂。西绪弗斯临死前叫妻子不要对冥王作献祭，冥王哈得斯及冥后佩尔塞福涅等不到献祭，他就请求冥王放自己回人间叫妻子作献祭后再回来，却这样趁机溜掉了。

最终他还是被气急败坏的冥王被抓获归案。由于他的狡猾和冒渎，他被判要将大石推上陡峭的高山，每次他用尽全力，大石快要到顶时，石头就会从其手中滑脱，又得重新推回去，干着无止境的劳动。

这一节所要说的问题其实之前的特稿已经提过了，就是破解和反破解，盗版和反盗版。机智狡猾，腰缠万贯的西绪弗斯就正如游戏的厂商，而盗版和破解，则是塔纳托斯手中阴沉沉的镰刀。自然，厂商也就不得不像可怜的西绪弗斯一样，进行着永无止境的劳苦——开发新机型、更新反烧录手段、采取LIVE、PSN等新的营销手段，其中的辛苦劳累，付出的额外成本，自然是不言而喻的。最为讽刺是，按照法理盗版是不应该存在的东西，但事实上，盗版却如此明显而不容忽视地摆在厂商的面前，任厂商劳苦奔波也从不休止，这也正和西绪弗斯在哲学上的意味吻合：他对不公的嘲弄，对死的厌恶（盗版真的会杀死厂商的），对生的热爱（对自己合理利益的正当追求）却换来了最为不可言喻的惩罚——终其一生重复这种本来不应该存在的，徒劳而看不到终点的劳动。而且到头来，甚至还可能收获“水至清则无鱼”的结果，别说盗版没了，正版都半死不活……还有什么更能让人感觉到倦怠和疲惫呢？





↑老任推出Dsi下载，虽说也是大势所趋，但怎么看都有点像是被烧录给赶鸭子上架的意味……

翻回头看看我们自己吧。一方面我们充满了对游戏的热爱和研究的热忱，一方面同样是我们，转过头就会披上暴民和强盗的皮，叫嚣着“版权费我们清朝已经付过了”向厂商捅刀子——不用辩驳，我知道并不是所有人都这样，但你不能代表“我们”，我不能代表“我们”，只有我们才是“我们”……别人说起来，说得自然也是这个有机的整体不是吗？我们粗鲁、贪婪又充满热忱——正如死亡一样不受欢迎，但偏偏，这样的我们却有着和死亡一样的存在合理性，于是厂商，尽管已经疲惫不堪，却不得不继续着将巨石推上山顶的工作。

> PS：呦，这一小节好像略微长了点？而且怎么分明应该是搞笑的地方却严肃起来了？告诉大家一个小秘密，上面长``长的字是我在12点之后加班时候写的。而我只要在深夜10点之后写东西，就会从一典型小丑变身成一忧郁伪文青，写的东西也马叉虫起来，大家见怪不怪就是了。咣！（被翔武打昏拖走）

观察对象其一：游戏业者！

除了生产者和最终消费者之外，游戏圈里还有些什么人？本节就是他们的时间。就是形形色色的商人、论坛人士周边厂商的吐槽时间。当然，也是我们（掌机迷和电软）的时间（爆）。鉴于吐槽空间有限，也别分门别类的论述了，直接让他们喷来就是了……以下内容带有强烈的个人倾向色彩，阅读后可能会感到不适，请未满18岁的玩家在成年人的陪同下观看，观看时请保证室内明亮适当远离……咣！（被翔武丢板砖砸飞：你到底要扯多少字废话！）

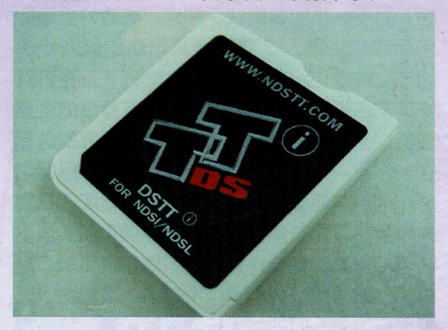
商户A：我们这行吧，真赚钱，但是也累啊！一提起说卖游戏的，杂志也好网络也好，二话不说先给扣个“奸商”的帽子，我们怎么

交友 浙江 吕枭南 老任自己产了机，为什么还要别人产游戏啊。
男，14岁，浙江省新昌县城东五村，QQ407789420



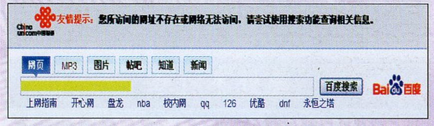
↑规模较大的市场如鼎好，租金都在一个比较高的水平，商户在这里经商也承担了相当的心理压力和风险。

就奸商了？开店赚钱天经地义，每天早起晚归寒暑无休的，我能卖你三百块干嘛卖你二百五？我二百五啊？能多赚钱我就按多赚钱卖，东西卖你贵了，能用不？能用的只能说你不会买，事先不看好了行情怪得谁？本来卖个这玩意就受气，名不正言不顺的，全是水货盗版！隔三差五的就来查，一查就得收摊，你说保护产权，倒是来行货啊？来正版啊？一盘正版三百块，除了脑筋不对付的一般谁会买啊？而且卖这玩意还特麻烦特劳神，三天两头能个破解啊刷机什么的，我个卖东西的不能好好卖东西，还得学着给人拷游戏刷机。好不容易求爷爷告奶奶，从批发商那拿来刷好的机器，个破游戏机还难伺候，见天的升级，一堆人喊着什么3.71是渣，奸商心黑云云，靠我心黑？一台PSP我就赚个三五十，我心黑每台机器硬多卖你五十块，还怎么就没人买啦？不是那边那死摆摊的和我绷着劲我早涨价了！就卖你没刷的机子，有能耐自己刷去，别说3.71，你刷7.31都没人管你！一个个的买东西都跟有仇似的，干嘛啊？成天装孙子赚钱容易嘛？谁没点火气啊？这么累要不是指望着养家糊口早掀桌了！



↑随着R4的倒下，DSTT和AK两家风头最劲的厂商被推上了风口浪尖。对于多数海盗玩家来说（笑），还是希望烧录能无恙。

周边厂商（？）B：都说厂商累，最累的还不是我们。从GB时代就开模、设计，别以为做盗版的就比做正版省心多少！尤其是GBA时代之后，做的人多了，油水也少了，三家两家的还时不时掐架，弄得一代主机开发N代产品，光是做售后更新就不知道用了多少人工！最可恶的是NDS，三天两头的捣乱更新，厂商也跟着凑热闹倒也罢了，怎么就一窝蜂的冒起那么多山寨厂抢我生意？到头来研发出的新产品，手还没捂热，山寨货立刻就出来，这也太可恶了吧？到头来干脆拼技术都不行了，还得搞概念炒作！什么完美大小不突出、什么三免、什么高速读取，累！好不容易卖到国外去赚洋人的银子，没几天就叫人给捅了，差点没进局子，到头来一拍两散，出去各扯山头，破鼓还万人锤，一块旧招牌好几十家抢！赚钱和做贼似的，睡觉都不踏实，有时真不知这么累到底是为了啥！



↑毕竟是边缘产业，说不准什么时候就突然死亡了，可悲，可怜，可叹，灰色产业和模糊体制的殉道者们。



网络媒体C：这年头做实体做平媒的谁都别喊累，好歹专业性摆在那，信息不对等，糊弄个消费者不和玩似的？只苦了我们这些做网媒的，向来都风口浪尖上座刀头舔血的买卖，啥叫真累？这叫真累！反正后台钱就那么点，人就那么些，做得好不好的全靠运作，你内容弄得好就行啦？随便找几个人都可以喷死你！你想请几个有能耐的？一个个架子比牛还大，倒是喷子都挺来劲，这边发个啥啥的帖，大半夜的不到一小时就不知道从哪冒出来战上，真是绝了！好容易扯起了山头，用户一多，那小白是车载斗量，斩不尽杀不绝，烦都能烦死人！费劲巴拉的找几个闲人搞个汉化，还净和人撞车，更有那月月给汉化组发工资的，这边ROM还下着呢那边早早挖上了坑，一月俩月的出个汉化，甭管啥质量，反正一群不懂日文的全上赶着过去玩。过去探探风向，嘿，愣告诉说汉化发工资是机密，搁着以为谁都不知道呐？笑话！可你能拿人家怎么着？人家搞得红红火火，就是比你吃得开——可就算是这样，那也是说吃瘪就吃瘪！，没准哪天上面的老爷们一来劲，说招死你随便找个辙就招死你，到

头来还不得忍气吞声换个MJ重新来过，苦！累！不信你去问问底下那帮半夜还蹲机房加班的，绝对比我怨气还重！

掌机迷编辑D：哔哔哔哔哔哔哔累啊！超累的！而且哔哔哔哔哔哔，所以有时候不得不哔哔哔哔哔……由于某种奇怪的力量，这里的内容被[消音]了哦，如有想知详细内容者请直接向我咨询，联系电话是哔哔哔哔哔，邮箱是erebus2@163.com。喔，留的这个邮箱可是真货哦，欢迎稍微给咱来信随便说点啥或者投点啥。看表，好象都半夜了，结语懒得写了，直接下一个大标题见（笑）。

雷兹曼的游戏生态报告书

接下来我们收到的是这样数份生态报告，作者是资深游戏玩家雷兹曼（Lazy man）先生，但是最近因为种种原因，雷兹曼先生已经基本暂停了玩游戏的活动。目睹一个骨灰级玩家变成一位专业吐槽者，扭曲的喷子，实在让我们为之扼腕。那么在他身上究竟发生了什么呢？让我们从他最后一份报告上来看看他到底得了什么病。

高处不胜寒

我们玩游戏为的是什么呢？是游戏的乐趣，而这个乐趣就建立在通过游戏达成目标后的各种成就感上。这种成就感的体现可以是多种多样的。对于格斗游戏来说是打败了强大的对手，对于RPG游戏来说是跑完了整个剧情，而对于SLG来说，就是通过合理控制、利用各种条件和资源，达到了自己想要的目标——但，一个比较常见的问题就是，这个目标往往并没有达到游戏设计者期望的高度……

举个简单的例子吧。办公室里的Perfect是一个铁杆的三国迷，和一狼很说得来。两人平日最大的乐趣，就是在工作时间打开那款出了不知道几年的三国志11（KOEI产，PC威力加强版）玩上一段，为了每个抓住敌将而激动，斤斤计较钱和兵粮，小心翼翼地发展自己的势力。玩到高兴处，居然全不顾其他人的目光在办公室里配音，比如“架弩！”“烧尽一切吧！”，乐得其他人合不拢嘴。没想到就是这样的一个玩家，有天我偶尔问他：“三国11通关后是什么样啊？”，他却愣了一下，很抱歉地告诉我：“对不起，我忘了……”问及原因，原来他已经很久没见过通关了？



↑就是要战战兢兢、谨小慎微，在强敌环伺的夹缝中艰难杀开一条血路，这样的三国11才好玩——某人如是说。

怎么会？！深问下去，原来Perfect玩三国系列从不以通关为目的，他喜欢的是选择高难度，登用一个相当差劲的君主，然后在强敌环伺的环境下艰难求生的过程。据说很像是“播一个种子看着它顶开地皮发芽”。一狼喜欢的则是特定的武将，胡乱选择势力后就全力以赴地投入抓捕并调教该批武将的计划（别想歪！），目的是把武将的状态弄到完美，据说有抢亲的快感。被问及为什么两人都对通关不感兴趣时，两人的回答惊人的一致：每次到玩出点成就，站住脚跟了，然后就忽然懒得玩了……总觉得后面的部分没什么可吸引人的，太累了。

究其根本，这种失去目标的空虚感，正是疲劳的来源。经过艰苦的努力达成一个目标后，对下一步的事情缺乏规划，或者对更远的目标不感兴趣，这种时候，已有的成就便成为了一种成功的象征性事物，失去了它在游戏中本来的价值——抑或，游戏者本身要的就是过程，奋斗的结果，已经没有太多深究的必要了。作为一款游戏来说，给了玩家一个目标之后，却没能把握好下一步的节奏，造成了玩家兴趣的断裂，自然也就没办法继续吸引人玩下去了。此类作品有许多代表，除了常见SLG之外，牧场物语系列也有这个趋势，虽然可以无限地玩下去，但多数人玩到家宅丰满，结婚育儿之后就彻底对波澜不惊的生活失去了兴趣。我们总是说，持续的热情消褪后，支持人们事业

交友 上海 卢晓龙 希望掌机迷人口越来越多。
男，16岁，上海市嘉定区，QQ725514475

的是责任和使命感，不过玩游戏奢谈什么责任啊！自然玩累了就丢到一边了。

懒人诊断报告

诊断结果：中枢热忱失动症 **疲累度：**3级

病因：艰苦奋斗的结果是无所谓，想要的东西得到了却是空虚。

多发领域：SLG、收集要素丰富的RPG

典型病例：KOEI历史SLG系列

曲终人散后的惆怅

自己一个人玩游戏固然是很爽，但与朋友们交流同乐才是游戏最初的理念，自然多人联机玩游戏的乐趣往往也比一个人宅在家要高得多——这也是为什么PSP比PS3要火爆很多的原因（我不是索黑，真的！）。记得曾经有个业内人士痛心疾首地喊什么“当主机的标配从两个手柄变成一个的时候游戏就已经走上歧路了”，本人深然之啊。不过反过来，联机是游戏乐趣的基本这一点没有错，但这并不意味着单人游戏的内容不重要……



↑上次做到涉及游戏王内容的时候，最流行的还是一个名叫“宝玉兽”的新组合，但过了几个月，这个组合也不再是最流行了。

游戏王；口袋妖怪；怪物猎人；求生之路。如果我要问这四款游戏究竟是怎样吸引了你沉迷其中玩下去的话，恐怕100个人会有起码80种答案，不过这里，我要问的是，你为什么不再玩下去了呢？

游戏王：新卡常出规则常变，几天不玩就跟不上时代了；投入太高（实卡的情况）、收卡太烦、组卡太难，没人对战或者对战总被剃秃，总结起来一句话，累了，跟不上了，被时代的履带碾过了。

口袋妖怪：作品大同小异，练宠又累，朋友又都逐渐不玩了，配起队伍来感觉无所适从，打来打去的水平也提高不了，到头来坚持在玩的也就是小圈子里的一些人。归根结底一句话：老了，啃不动了，一玩起来就犯困。

怪物猎人：能做的东西都已经做了，没追求了，手熟，和几个哥们出去打啥都紧张不起来，聊聊配装也好，有趣有限。到头来就是几个活跃的人每晚在QQ群里吹水，来了个新人就一起出去玩两盘，都等着WII的猎人3呐！中毒够深的全挂代理跑日服MHF去了。

求生之路：一开始特新鲜，什么都好玩，但玩熟了发现图就那么几张，路就那么几条，大体战法也都一样。上线打能用僵尸，爽死，但是用了一段时间，发现僵尸也不怎么厉害，而且网上的FPS厨太多，老是刚露头就被爆，实在太伤自尊了！

以上的意见虽然不是全部，但多数带有一定的代表性，这几个游戏都以出色新颖有深度的系统和多人同乐的良好氛围著称，但正是多人同乐这一点，使得玩家在一定阶段后，乐趣中心已经逐渐从游戏转换到与朋友的交流上，游戏则成为介质化的存在，一旦不能从交流中得到快乐，游戏本身的吸引力也大打折扣了——正如一个人吃惯了各类珍馐，再想回去吃烙饼卷大葱已经吃不下了。如灵光守护者这一类的游戏，最怕的就是这一点。

懒人诊断报告

诊断结果：能杀死兔子的孤独症 **疲累度：**4级

病因：没有同好和朋友的世界，作为介质的游戏已不再重要。

多发领域：FTG、TAB、RTS

典型病例：怪物猎人系列

杯中最后一口美酒

有没有人如我啊！去年我打了那么多的游戏，起码有1/4的游戏不能正常一口气通关……症状是，总是打到最后一章，剧情基本明朗了，忽然就不想玩了。更有甚者是在总BOSS跟前存的档。比如心之传说，现在的的总BOSS还好好的活蹦乱跳呢。也有一部分游戏，是干翻了流程BOSS之后就丢到一边，其他的隐藏迷宫啥的也懒得研究了。这你说是烂尾吧，但我心里一点也没有遗憾，你说是功德圆满吧，我却不知道为什么总把进度和ROM留在卡里，好像

又有点舍不得删。

时下游戏层出不穷，为了增加自己游戏的寿命，厂商们多数不会痛痛快快的将所有的要素都放在一周目之内，二周目、继承、通关后开启，东西都可以算是家常便饭——但事实上，这些措施又能起到多大增加耐玩度的作用呢？我们前面一再说过，玩游戏要的是享受，不是折磨。恰当的设置隐藏要素，总会给人一种动力，而往遥不可及的山顶上丢一颗闪光弹，却只能使玩家望洋兴叹。之所以我玩游戏会出现上文说的那种“半途而废”的情况，就是因为我知道，今后的旅程对我来说，其乐趣可能会抵不过累的感觉，而潜意识里又不想丧失对游戏的钟爱和热忱——正如同幼儿园的小朋友，狼吞虎咽地吃掉了一盒糖果后，面对留下的最后一颗喜欢的巧克力不忍下口。俗话说“行百里者半九十”。游戏节奏的把握向来是一门博大精深的学问，越是到最后，越是在游戏主线这一宝贵资源将要消耗殆尽的时候，才越能看出策划人员的功底。好的设计者懂得玩家的热忱，有意识地将玩家的探索乐趣延伸到追加的要素上，比如七龙，当主角经过艰苦拼搏



↑倒A的动画我也是看到最后一话后停了好久，总觉得看完的话太可惜了……是部好动画，真的！

一路走完流程，队伍也终于兵强马壮时，游戏恰到好处地戛然而止，让玩家就好比掏出枪来却丢了靶子的士兵——再将一个隐藏迷宫作为最高的靶子送到玩家眼前，自然令人那些有着满腔热情却无处发泄的玩家趋之若鹜。糟糕的设置，嗯，随便举个例子吧，宿命传说2。二周目中，玩家可以继承很多的项目，但这些项目需要用被称为grade的点数购买，而grade则是通过大量的战斗才能一点一点积累的，偏偏，二周目的新要素还少得可怜：图鉴、称号、武器商人，唯一值得期待的也只有裘达斯的爆面罩了……其结果就是，隔壁的包子，当他终于



↑打完把汝爸剁死（这啥破玩意==）之后，忽然觉得世界清静了，为什么那么不想去打总BOSS呢……

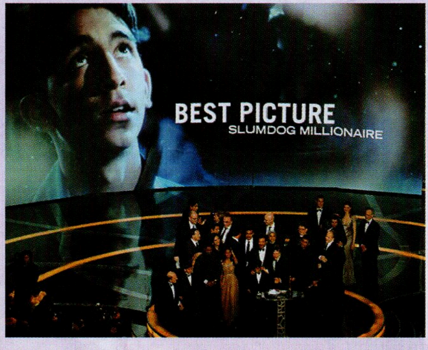
凑够了想继承的GRADE之后，忽然大彻大悟，直接删了游戏。要我说，隐藏要素自然可以设置得条件苛刻，但最强的隐藏要素，一定不能在最后的敌人后获得。最好是在超难的几战之前获得最强武器和隐藏角色，然后痛痛快快的用他大开杀戒，搅上一把！否则，让我拿着XXX圣剑砍小兵？算了，我还是把游戏砍了吧。热情要在最后璀璨的爆发，而不是恰巧燃尽在最后一道坎跟前。

懒人诊断报告

诊断结果：总boss门前症候群 **疲累度**：2级
病因：恰巧燃尽的热情和得到终极成就的无所适从让人却步。
多发领域：剧情类RPG、悬疑类AVG
典型病例：心之传说、DQ本传

遥不可及的完美之路

我们太累了，也该歇歇了——这句歌词一般来说应该在什么时候唱？按理来说是应该功成名就，没有奋斗目标；起码也应该是取得了可喜的阶段性成果之后吧？但事实上，不如意



↑这款电影的主题非常深刻，用来诠释本节的内容真是再合适不过了……建议大家都能看一下这部电影。

交友 江西 蒋乐昌
我是南昌的PG,南昌的、全国的朋友都可以联系我哦！
男，20岁，江西省南昌市北京东路905号，QQ408349603

事十之八九，许多游戏，乃至是知名游戏都有着一个严峻的问题：水太深了……最糟糕的是这种水深还并不是循序渐进的深，而是像个游泳池一样，一下从陆地下到水深3米，旱鸭子不淹个七荤八素才怪。

事实上这是个很有趣的现象——多数情况下，玩家掌握的信息越少，游戏的旅程就会越困难，但本节这个让人感到很累的症结，却往往是因为资讯发达，人们能够掌握的信息太多而造成的。就比如口袋妖怪，小时候完全不知道研究系统，能背下属性相克表就已经是孩子们中的专家了。把怪物练到100级，打得不亦乐乎，直到和真正的高手联机，被切得七零八落，一个全新的世界才展现在我的眼前。反观现在，小孩子们只要稍加用心，就可以找到专业的论坛，种族值、努力值、配招、子系统，大量的信息扑面而来，绝对会让玩家眼花缭乱、无所适从——如果这玩家再有点钻研精神，学会了如何上网对战，那估计被隔壁CLUB和基地那些老妖怪轰到体无完肤之后，口袋饭又要减员了（爆，别让他们知道！）



↑对于新手来说，打败冠军进入殿堂这种平常的事带来的欢乐远比数值上几项31种族值的极品要高。

到头来，多数新用户还是循序渐进，从流程开始一步一步地走入口袋世界——正如当初没有网络的时候一样。大家看过前不久的热门电影《贫民窟中的百万富翁》吗？剧中小主人公被一口气从贫民窟带到了发达社会，看到了许多他不敢想也从没奢望过的美好事物，但最后，他却还是不得不会到肮脏低矮的窝棚，回到一无所有的生活，这种从地狱到天堂再掉回地狱的落差正是悲剧的源泉，是整部电影最核心的矛盾所在，而玩家们也正如剧中的小主人公，很容易在铺天盖地的华美信息前迷失了自己，最后望着远处遥不可及的辉煌目标兴叹，放弃前行——网络，让玩家看到了辉煌远景的同时



↑要说刷刷刷的话，无双系列已经算是极致了吧？我超佩服七曜的耐性和对无双的爱。

，也让玩家太早地知道了路上的艰辛——许多人还没有真正开始，就已经觉得太累而放弃了……

写到这一点的时候隔壁的七曜正好路过，似乎他也深有同感：尤其是对于PS3和XBOX360的成就和奖杯系统颇有微词，逼得人反复地刷啊刷，都快让他吐了——按照七曜君的意思，让他玩无双刷刷壁纸、弄弄终极武器还差不多，连练习模式都要给点成就点纯粹是多余，玩得累死人。（小声说：可是《无双大蛇Z》140关全难度各通关一次才能得最后一张特别壁纸3也很没谱啊……）

懒人诊断报告

诊断结果：努力恐惧症并发懒病　**疲累度**：5级
病因：游戏规模太大，水太深，让人望而生畏，想想就头大。
多发领域：收集类、卡牌类
典型病例：无双系列，口袋妖怪

樱桃好吃树难栽

看到这小标题，想来大家自然都能够明白这一小节的中心思想。简单的来说，这一小节主要要点明的妨碍玩家享受游戏乐趣的“累”的要素就是入门太复杂、太内涵，友好程度太低，如我们之前几次三番提到的女神转生、迷宫编年史一类就在此列……事实上最近其他的一些系列也有了如此糟糕的趋势，比如机战，让一个从没玩过机战的人看战场上某个单位的状态表，绝对能让他头大如斗。像游戏王这类规则越来越复杂的东西就更不提了。记得最早，游戏王的卡牌只是从大受欢迎的漫画中派生出来的骗钱作，只有魔法陷阱效果怪，结果

特别策划



↑就算披上见鬼的萌系人设的皮，你这又臭又硬的内核照样糊弄不了人！这游戏居然还要出2！我很不看好！

后来又一步步细化，追加了骰子、硬币、指示物，规则方面也逐步添油加醋，增加了除外卡，然后除外又变成了第二个墓地……每次更新，新追加的卡片都会带来新玩法、新变化，一旦中间脱节，再想捡起来可谓是千难万难。还好机战就算不管那些状态一样过关，游戏王就算懂得不多也能用乱七八糟的卡组玩个乐，所以还不算“难上手”类，只可惜了巫术、女神转生……打住吧，接下来估计又是老生常谈了。

既然这么几句话都说明白了那也不用费劲再深究了，毕竟这种东西，主观性太强，好不好玩，容不容易上手的谁也没法说一个准确的定义。不过还有一类游戏，虽然本身可能有一些亮点，但绝对能让人玩得咬牙切齿，那就是系统方面的细节太过繁缛，系统设计太过失败。举个粗俗的例子，这种就好像一块非常美味的肉，外边却被野狗啃过。接下来这个悲惨的例子来自某个资深玩家，原帖地址在第一关，这里为了说明用途就借用了（节选）。

警告：观看以下内容可能会引起您的不适，请量力而为！

NDS的电击学园RPG《cross of venus》，这游戏从头到尾完全是故意恶心人，细节方面天昏地暗。



↑看到这人设就已经秒杀了一票FANS……没想到游戏素质这么烂。幸亏没接攻略。

只要切换画面就卡住几秒；走路速度非常慢；踩地雷频率超高。游戏共16话，地图和迷宫反复利用，一个迷宫动不动就要走3遍，而且所有迷宫（注意是所有）设计纯粹拖时间，花半天时间从a走到b，开开关/得到道具/和npc对话/boss战/剧情，ok，现在请再回到a重复以上步骤……没有二周目，读取通关记录回到最终话一开始，想打某个隐藏boss需要把难度调成难，重新打一遍最终话。

第二话：无限循环迷宫，看不懂日文无解。

第五话：7层迷宫+几十个机关，如果选择顺序错误，自动传送到第一层迷宫入口重走。

第六话：地板上有看不到的洞，误踩上掉到下一层重走，最后一个迷题是按顺序踩出掌上老虎的日文，不是原作饭基本没可能知道，就算知道中文也不一定知道日文怎么拼。



↑其实怪物猎人也是门槛较高的作品，但门槛挡不掉玩家对于游戏本身的热情和交流的渴望。

第七话：根据原著猜密码+日文输入，没看过原作的必死无疑。

第八话：跟boss捉迷藏，整个地图翻来覆去，之后还有个不看攻略基本过不去的迷题，每层楼必须从boss反方向的楼梯走

第十一话：整个迷宫是一个城市，要得到a剧情道具，跟b对话，b要c道具，c道具在d那，d要你完成e任务然后直到z……得到a道具后还要解开6个机关。

第十四话：不看攻略基本别想过，6个地点对应6个人物，必须用特定人物干掉每个地点boss才能传送到下一个对应地点，传错一次就回到开始重来，全传送一遍（那是不可能的，肯定不止一遍）后收全3个剧情道具，然后再打6遍，这次要按刚才收集剧情道具时的人物次序反过来战斗。

第十五话：基本同第六话，最后的结界也是按

交友 云南 许家铭
喜欢口袋妖怪、QQ飞车、QQ炫舞的写信给我，有心必复。
男，12岁，云南省昆明市东郊八公里干休所，QQ852400423

顺序踩出特定单词。可恶的是游戏里提示的是日文，而结界上的字母是英文，必须脑内翻译成英文再踩，而且每次玩的时候字母的位置都不一样，字体也比较诡异，非常容易走错

最终话：以上所有恶心人设定的总和，本身是一个大迷宫+8个小迷宫（实际哪个都不小），打最终boss要得到8个道具，每个道具对应一个恶心人的小迷宫，小迷宫中途任何机关错误，自动传送回大迷宫最终boss的房间，走N长才能回到小迷宫入口，注意是入口不是迷宫本身……

懒人诊断报告

诊断结果：获得性耐心缺失烦躁症候群 **疲累度：**4级

病因：门槛太高，入门太难，细节太繁缛，新人难以获得成就感。

多发领域：FTG、RTS、SLG

典型病例：女神转生、大战略

当然，这里仅就单独的一些常见的容易引起倦怠感、打消积极性的要素进行了分析。洋洋洒洒通篇所述，什么叫累？所谓的累呢，我自己这么定义：我们玩游戏也好，做什么事情也好，都有一定的动力支持，或者能从做事的过程或者结果中得到某种满足感或者慰藉——但做这些事情（比如玩游戏）本身，也会产生一定的压力和不适感。当事物带来的乐趣和积极因素，已经不能抵消其负面效果的时候，我们就觉得疲劳了，失去了目标，不再热衷，甚至转过来厌恶或者反对它，这就是所谓的，累了……

"累"这个题材太大，过于难以把握，写起来太累人了（爆），只好泛泛而谈。一定有人看到我喷了自己常见熟悉乃至喜欢的事物而心怀不忿，不过请淡定一点，我可没说过，容易累的游戏就一定不好。你看看5个小标题的内容，光荣的历史SLG占了1、2、4、5四条，结果现在有点苟延残喘的意味——但反过来，口袋妖怪还占了1、2、3、4呢，不也照样活得活蹦乱跳的。如果要是能知道啥样的游戏怎样玩都玩不厌，那我就改行去做策划了啊……

游戏之路在何方？

虽然两耳都被灌满了牢骚，不过大家玩得"累"的原因大致是已经明了了。当然，这篇特稿也并没有贬低谁或者批评谁的意思，中心



↑有道是小别胜新婚。对付倦怠感最好的方法就是暂时离开它，比如去旅游什么的。风光无限好啊。

思想还是指出那些形形色色的妨碍我们享受游戏乐趣的东西——你的游戏乐趣是否不如以前了呢？你的游戏热情是随着时光的流逝和生活的压力一点点磨灭了呢？希望大家能够从这篇稿子里大致的找出问题的所在——不过找出所在又能怎么样呢？

嘿嘿，你可以试着解决遇到的困扰，把自己和游戏的七年之痒抛开去，重新找一款游戏度蜜月；你也可以干脆回避掉问题，这种游戏玩烦了大可丢到一边去进行新的猎艳活动嘛。当然摆脱种种游戏困扰的最佳方法当属干脆把游戏像一件破衣服一样丢到一边，那么恭喜你修成正果了，出门面对美妙灿烂新世界吧——如果在外边也玩"累"了，倦怠了，却也不妨回到游戏这个小小的避风港稍作休憩。

什么？你问我是怎么解决对于游戏的倦怠吗？反正虽然到现在为止还对游戏保持热情，不过你叫我说的话，我还真说不出个一二三呢，因为那啥，我开篇就说了——我懒嘛。别和我比懒，我懒得和人比啊。以上。



求购《MHP2G》，可恶的3000还没破解。
男，19岁，浙江省新昌县，QQ84006291 浙江 陈辛浩 交友

PG贴图特搜队

□主持／翔武
□美编／伟哥

贴图特搜队和PSP美图秀两栏目合并。收录的图片在光盘中都可以找到，PSP壁纸还有一些栏目上没刊登的。



最近对七龙的画非常有爱，挑张好的登上。

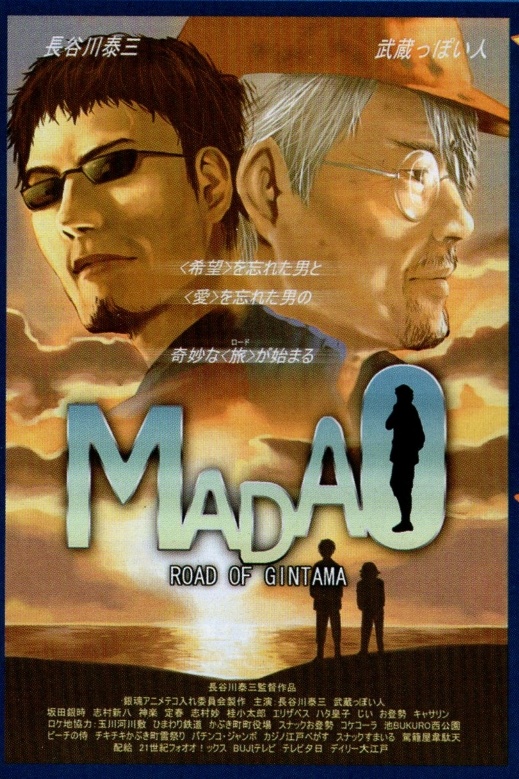


玩完机战K之后才发现原来凯王的造型这么威武。

这个高达脑袋的图让我想起刚玩完不久的G世纪。



交友 内蒙 苏雪茹
马里奥说，任天堂下月准备并购索尼，是马里奥说的不是我说的哦！
女，18岁，内蒙古呼和浩特市八一路，QQ297420437

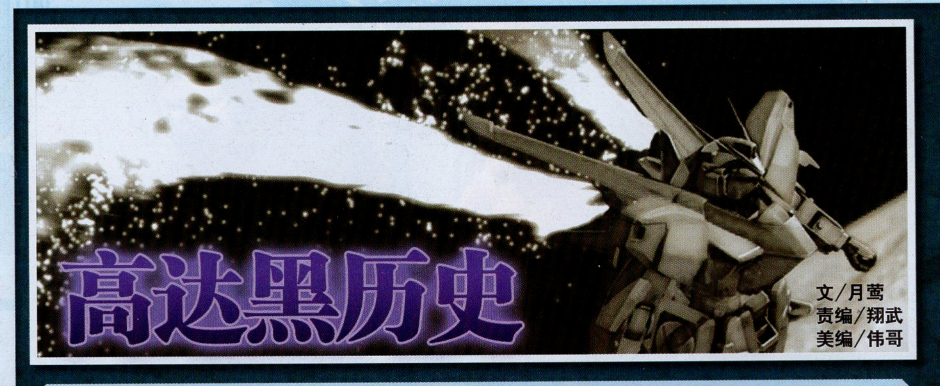


有爱的人啊，MADAO海报都有了。

真有这猫我也买一个带着。



小朋友们，你们可以坐在卡鲁马叔叔的怀里开高达～为什么是卡鲁马，难道不怕便当了吗！



文/月莺
责编/翔武
美编/伟哥

为了消暑降温，阿月决定去电影院看一场能够让自己感到十分凉爽的电影——那就是真人版《七龙珠》。这的确是一部消暑巨片，难怪鸟山明看了要吐血。其实我走进去的时候就已经知道不要带着任何再现原著的想法，不过也没想到会拍成一部三流美国励志片。唯一能让我认可的就是比克大魔王的化妆，可是那两根触角为何做不出来？这可怜的大魔王在剧中为了制造手下，就被抽了2管血而已，就嚎叫得好似一只正被宰杀的猪……拜托，给比克点面子行不？

黑历史的新篇章

隐藏在宇宙世纪初始的谜题

现在，新的神话即将揭幕

UC.0001

公元即将结束，宇宙世纪即将开始的新年前夜，这宣告宇宙移民即将开始、值得纪念的夜晚，却因为突然发生的惨剧而化为一场恶梦。正要进行改历仪式的地球联邦政府首相官邸——太空站拉普拉斯遭到恐怖袭击而变成一堆碎片。

有一名因联邦政府的政策而失去国家，出于贫困而成为恐怖分子的青年——赛亚姆·毕斯特，在他逃离现场的途中被卷入了拉普拉斯的爆炸。他在拉普拉斯的残骸中发现了某样东西，也就是之后被称为“拉普拉斯之盒”的禁断之盒。

“不可以打开‘拉普拉斯之盒’。”

没有人知道为什么。



而“拉普拉斯之盒”的秘密也伴随着赛亚姆的奋斗、发迹，乃至陷入沉睡而一直得以保存……

时光飞逝……

UC.0096

转眼间吉恩公国和地球联邦之间的“一年战争”也仿佛教科书上的故事一般。此时是宇宙世纪0096年，地球圈处于短暂的平稳之中。在漂浮于第一拉格朗日点的工业用殖民卫星“工业七号”也是同样。

失去了母亲，被未曾谋面的父亲送到工业七号学习的少年巴纳吉·林克斯偶然间看见了测试飞行中的白色MS——独角兽！紧接着，他与搭乘货船偷渡到工业七号的谜之少女命运的相遇了。

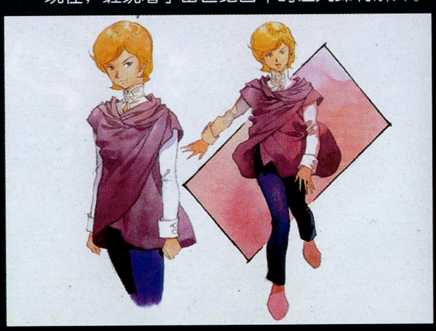
此刻，他还不知道自己即将卷入“拉普拉斯之盒”的纷争之中……

世界的巨轮，再度开始转动——

“拉普拉斯之盒”究竟是什么？

隐藏在其中的秘密又是什么？

现在，缠绕着宇宙世纪百年的诅咒即将解开。



交友 重庆 杨龙陶 突破一亿台的主机一个比一个快，我想一个突破一亿台的主机很有可能是wii，并且速度比NDS还要快。
男 20岁 重庆市江北区石马河山水丽都4号5-2 QQ 522174295

《机动战士高达00》的故事刚刚落下暂时的帷幕，SUNRISE却不会让大家喘口气，趁着“高达30周年”在这个具有纪念意义的一年，推出了本来就计划推出的高达系列TV动画新作品——《机动战士高达UC》，预定于2009年冬季上映。

这是一部由日本近代军事小说家福井晴敏担任总企划的UC高达正史，《机动战士高达UC UNICORN「机动战士ガンダムUCユニコーン」（MOBILE SUIT GUNDAM UNICORN）》，故事的主要设定时间为UC0096～UC0100纪年。

本作标题的的UC，不仅谕示着UC世纪这个代表高正史的年号，也是独角UNICORN的缩写，因此这台高达被称作独角兽高达。福井高调宣布：“我们有胜算，我们聚集了最强的制作人员。若今后得知我们这个逐渐明朗的阵容，你就会知道我说“有胜算”的意义。”

看到福井晴敏如此的有自信，我们就来看看制作成员名单：

原作：矢立肇/富野由悠季

监督：古桥一浩

脚本：MUTO YASUYUKI

角色设计：安彦良和

动画角色设计：高桥久美子

MS设计：大河原邦男

机械设计：KATOKI HAJIME/佐山善则/石垣纯哉/玄马宣彦

设定考证：小仓信也

编剧：福井晴敏

的确是让人十分期待的制作人名单啊。再等半年，高达的传说将继续开始，就让我们耐心等待吧！

黑历史的机库

以传说中的独角兽为名

既然《机动战士高达UC》即将在今年降临，那么就按照小说的内容整理一些目前已知的数据将这台神秘的高达的一角展现给大家。

这台神秘的独角兽高达被使用高达传统代号“RX”，而序列号则是RX-0，这是被赋予了高达将回归原点与开拓新时代的双重意义。独角兽高达是划时代的产物，其全身活动骨架均采用精神力感应框架构成，极大程度地提高了赛克缪系统的脑波扩展能力以及NT驾驶员的机体适应能力和感应的限界。根据驾驶员NT能力的程度可发挥出让人无法估量的性能。

独角兽高达最大的与众不同之处就是安装有被称为“拉普拉斯程式”的特殊OS系统，以及作为隐藏底牌的“NT-d”系统。

“NT-d”系统表面上解释是“NT驱动”的缩写，实际上全称是“NEW-TYPE DESTROY SYSTEM”，也就是字面意思的“毁灭NT系统”，即所谓的独角兽高达的 Destroy Mode（毁灭模式）。本来独角兽的设计理念就是“为了对抗由吉翁公国诞生的NEW TYPE人类，然后将其毁灭”。

独角兽模式的独角就是为了探索NT的存在。当找到NT后，到达某些条件就能开启Destroy Mode，此后机体会发生大幅度的变化，由先前的独角兽变身为毁灭者，机体内部全框架扩张，体型完全改变，装甲结合部露出散发着诡异光芒的精神力框体，全高由19.7M变为21.7M，头部的独角（即NT-D感应装置）一分为二成为“V”字形，封闭式面罩完全打开，转变为传统意义上的高达造型。

Destroy Mode给独角兽高达各方面带来巨大的性能提高，甚至能作出类似瞬间移动的动作。而且在系统发动后，能够夺取敌人NT用MS的浮游武器的控制权，反过来打击敌人。不过如此可怕的性能也使得驾驶员的身体与大脑的双重负担超乎常人想象。因此Destroy Mode的运作极限也只有5分钟左右而已，真是可怕的双刃剑。

机体番号	RX-0
机体代号	Unicorn Gundam
出现作品	机动战士高达UC
机体类型	新世代NT专用MS
制造商	阿纳海姆公司
所属	阿纳海姆公司
机师	巴纳吉・林克斯
初次配备	西元2312年
内部环境 独角兽模式	
全高	19.7米
本体重量	23.7吨
内部环境 毁灭模式	
全高	21.7米
本体重量	23.7吨
内部装备	
装甲材料高达尼姆合金	
马格纳姆光束枪	
高性能火箭炮	
光束剑	
光束格林机关枪	
盾牌	
机动性	暂时不明
装甲	暂时不明
白刃	暂时不明
射击	暂时不明
NT能力	★★★★★★★

DRAGON QUEST

~第34回~

勇者斗恶龙王国

DS玩家可以玩到复刻的天空三部曲及未发售的DQ9，PSP玩家则可以用模拟器玩到早期绝大多数的DQ作品

□主持/一狼

DQ历代作品ぱふぱふ场所大揭秘!

每期DQ系列小知识

在DQ全系列作品中,似乎DQ5的怪物大多数都是以前作品中登场过的,也就是说DQ5的原创怪物数量较少。此外,也有一种说法是,之所以要在DQ5里登场DQ1和DQ2的怪物,是为了DQ5之后的DQ1+2复刻版做基础。同理，DQ6里有DQ3的大量怪物登场也是这个原因。看来每一次DQ新作的发布，都是提前为之后的复刻作品打好基础的。如果这个说法确定成立的话,根据年内即将发售的DQ9中登场的怪物，就可以分析出DQ系列下一步将要复刻的作品是哪一款了。不过,在复刻版的DQ4中大量沿用了DQ7中的怪物,这一点只能理解为抄袭吧。

关于DQ中ぱふぱふ剧情的设定,从FC时代系列第一部作品开始,正统作品中全部都登场过。直到PS版DQ7为止，ぱふぱふ到底是个什么东西在玩家心目中一直是一个谜团。只知道屏幕突然变黑,玩家被两个柔软的东西按摩,之后会感觉非常舒适,有些作品中按摩之后对应角色的运气值或者帅气值还会得到提升。这个谜团在PS2版的DQ8中终于揭开,原来是被兔女郎用两个史莱姆形状的柔软玩偶在脸部挤压,而被按摩的角色眼镜是蒙上的,所以不得不令玩家想入非非……

ぱふぱふ场所

下面先给大家列举一下DQ所有正统作品中ぱふぱふ的场所一览表，注意，复刻作品中的ぱふぱふ场所可能会改变。表中可否一栏中○是指能被别人提供ぱふぱふ服务，×是指只能在对话中谈及ぱふぱふ剧情。此外，有些作品中ぱふぱふ还要支付一定的费用，或者仅限于男性角色等等。

作品名	可否	场所
FC DQ1	×	リムルダール
FC DQ2	○	ルプガナ
FC DQ3	○	アッサラーム
FC DQ4	○	モンバーバラ
FC DQ4	×	イムル
SFC DQ5	×	ラインハット
SFC DQ6	○	ロンガデセオ
PS DQ7	○	コスタール
SFC DQ1	○	マイラ
SFC DQ2	○	ルプガナ
SFC DQ3	○	アッサラーム
PS DQ4	○	モンバーバラ
PS DQ4	×	イムル
PS2 DQ5	×	ラインハット
PS2 DQ8	○	ぱふぱふ屋

注：DS版DQ4与DQ5分别是在上次复刻作品的基础上重制的，ぱふぱふ的场所基本上不变，故略去不计。

ぱふぱふ事件解说

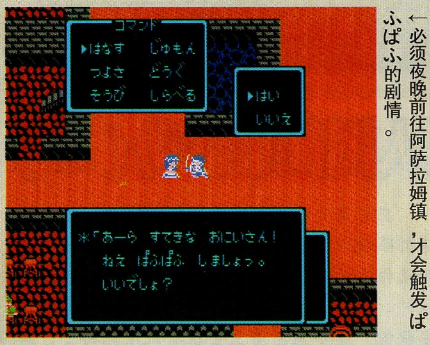
在FC版DQ1中，利姆达尔镇（第一次购买魔法钥匙的镇子）的一位NPC的台词会提到ぱふぱふ服务，并表示一次要收取50G。不过无法执行，只是一句普通的台词而已。SFC复刻版中，在玛依拉（温泉镇）有一个NPC会给玩家进行ぱふぱふ服务，不过主角怀抱公主时能否触发，这个就不得而知了……有兴趣的家可以尝试一下。

到了DQ2里，鲁布加那镇(得到船只的镇子)的一位NPC也会向玩家提供ぱふぱふ服务，不过要收取100G服务费，而且在复刻版中如果队伍里只有公主的话（也就是其他两个王子已经阵

交友 福建 陈烽 希望加一些喜欢游戏王的朋友，多来决斗下，一个人玩实在无聊呀！
男 21岁 福建省长乐市沙京真永远照相馆对面 QQ406559063

亡），ぱふぱふ服务则无法进行。

在DQ3里，阿萨拉姆镇（进沙漠之前的那个镇子）夜晚会有一位女子，和她对话之后，她会带你到她家里去进行ぱふぱふ服务。不过，在FC版里无论主角性别是男是女，NPC都会说："帅帅的小哥，来ぱふぱふ一下吗……"到了SFC复刻版中，这一段剧情总算产生了男女分支，队伍中排在首位的角色如果为男性，则触发ぱふぱふ事件，如果是女性，对方只会说"今晚的星空好美丽"之类的话。此外，在ぱふぱふ事件结束之后，主角会发现自己是被一位大叔服务的，并不是先前招呼自己的女子……



←必须夜晚前往阿萨拉姆镇，才会触发ぱふぱふ的剧情。

而DQ4里一共有两次ぱふぱふ事件，第一次是在第一章的伊姆鲁地下牢，失去记忆的亚雷克斯的妻子会给牢房中的亚雷克斯进行ぱふぱふ，唤起他的记忆；另一次是在五章以后的蒙巴巴拉旅馆2楼，夜晚即可让一位兔女郎给主角进行ぱふぱふ服务，不过队伍里必须是单个同伴，而且为男性。

DQ5的ぱふぱふ事件比较特殊，只有在青年前期才会触发，到了青年后期就再也无法触发ぱふぱふ剧情了。触发的地点是在夜晚的莱因哈特，SFC版位于旅馆2楼，PS2和NDS版位于道具店内。和NPC对话之后，对方会提出要给主



←多数人以为SFC版DQ5是没有ぱふぱふ剧情的，其实并非如此。

角提供ぱふぱふ服务，不过因为主角不知道ぱふぱふ是什么，对方看出主角还没有和女孩子接触过，并祝福主角以后一定会找到心仪的女子的。（看来还是5代的主角最纯洁……）

DQ6的ぱふぱふ事件是在隆加迪赛奥，和镇内的一位兔女郎对话之后，对方会给男性角色提供ぱふぱふ服务，服务之后角色的帅气值会上升5点。不过，这个镇子里有一个兔女郎是男性假扮的，不知道提供ぱふぱふ服务的到底是男是女……

DQ7的ぱふぱふ事件是在现实世界的柯斯达尔城（拥有豪华赌场的那个城堡），不过需要主角先去旁边矮人族的洞窟里摆放国王并索要特别会员证，拥有特别会员证的话，柯斯达尔城2楼阳台上的一位兔女郎就会给角色提供ぱふぱふ服务，服务之后会有角色的运气值提高的文字提示，不过能力值却没有变化，可能会小幅提升玩老虎机时的中奖几率吧。

DQ8的ぱふぱふ是在一个专门的神秘场所，在萨桑比克城西部的一条小路深处有一个粉色的房门，进入之后这里是一个专门给人提供ぱふぱふ服务的房间，而且不论角色性别男女都可以提供服务的。在本作中终于可见看见ぱふぱふ的真相，原来是兔女郎用两个史莱姆形状的玩偶挤压角色的脸部，角色会有想入非非的表情。此外，杰西卡在接受ぱふぱふ服务之后会有特殊的对白："本以为我是世界第一的，没想到她的那里比我还大……



←DS版的DQ5中，ぱふぱふ事件只有青年前期才会触发。

除去这些正常剧情中触发的ぱふぱふ事件之外，某些作品中战斗时也会有ぱふぱふ的事件发生。比如某些带有职业系统的DQ作品中，游人职业在战斗中会做出一些莫名其妙的事情，其中就有ぱふぱふ等。此外，在PS2版DQ8中，某些敌人也会使用ぱふぱふ特技魅惑我方的男性角色，而杰西卡的色气点数加的足够高的话，也可以习得ぱふぱふ特技在战斗中对敌人使用。

游戏单间



大饼FE官方组织的同人图征集活动（二）

开篇语

上一期介绍了三位画得非常不错的参加赛作品，相信各位读者也都很喜欢吧。虽然日本官方的活动已经结束了，但是我们这些玩家的热情不会退却，本期继续为大家带来优秀的作品，希望大家喜欢。同时也欢迎对火纹有爱的玩家投来自己的作品交流。

艾兹尔



在有着大量炮灰脸角色的FE1R里，这个新增的眼镜帅哥法师让我眼前一亮。因为我一直都是很喜欢眼镜法师的（比如北欧女神里的那位），所以在游戏时就葬掉了大量炮灰进外传去收他。这个角色看上去很有风度的样子，本以为会是个说话恭敬注重礼节（或者说有点装腔作势的）的绅士，不过实际看台词才发现是个比较平民化的人物。由于对已故的妻子念念不忘，所以将她的遗物戒指随身携带，并且非常看重。感觉是有点沧桑感的“好男人”——这点我也是比较喜欢的。所以在画他的时候，我就想着一定要把那戒指画上去。本来想让他戴在手上的，可是朋友说男人的手肯定戴不进女人的戒指的（我发现自己好无知）；后来想让他挂在胸前，但是又觉得太不显眼。所以最后就让他拿在手上了。——壶壶

这个家伙给人的感觉总是很像《烈火之剑》中的卡纳斯，都是带着眼镜，文质彬彬的样子，不免让人觉得是千里迢迢从艾雷布大陆穿越过来的。

但是看在艾兹尔那么珍惜前妻留下的戒指算是个新好男人的份上。到也可以当成其一大特色，只是希望不要扭曲成《圣魔光石》中“爱妻大叔”那样的极端份子，这幅作品的比例以及服饰很有以前火纹官方发布的角色设定图的风格，但是人物的光影质感不是很强，稍微显有一些平面化了，如果改善一下会是一副很优秀的作品！

交友 上海 肖哲卿 你的灵魂……哦，错了，你们的鼓励我收下了！（口令：大河最萌）
男，17岁，上海市奉贤区南桥镇奉贤中学高三，QQ343974370



拉迪

在《新暗黑龙与光明剑》里的众多角色里选择画拉迪，因为本身就是个剑士控兼正太控，在《纹章之谜》的时候就喜欢上他……拉迪在《纹章之谜》里相当有潜力，但是在《新暗黑龙与光明剑》能力大打折扣了，好可惜……所以玩《新暗黑龙与光明剑》时也没有用他……T_T拉迪在《纹章之谜》和《新暗黑龙与光明剑》时的服饰完全不一样，在官网上又没有资料，所以只自己给他设计衣服了。因为是拉迪是少年剑士，所以一定是穿短上衣＋长裤……考虑到西式风格的衣服太普遍，所以设计成了带些和风的袖子。在给拉迪上色的时候费了一翻心思……为什么拉迪头像上，他的颜色又红又绿又紫的啊？！我本身对配色就不太擅长，这下更是头痛了……最后只好硬生生地给拉迪涂上了红绿紫……可能是有点艳了吧？

——lizzydom



Lizzydom同学果然是十足的剑士控啊，只要是剑士就喜欢。而且画线稿的功底十分了得，之前在火花天龙剑论坛曾经画出了历代火纹中女剑士的线稿，华丽的线条一气呵成，让人叹为观止。不过这次的作品好像剑短了一些，给人感觉有点像打刀或者肋差，没有剑士的那种煞气了，或者正好符合正太控的口味，笑。期望看到更优秀的作品，不过既然线稿功夫这么厉害，不如多练习下上色吧！

阿贝尔



这张就是之前鲸同学之前画的小绿，从气势上来讲绝对满分的图，感觉好像真的是征战在沙场上呢，尤其马的色泽和动态，据说是参考了很多资料画出来的，同时色泽和光阴的效果也很强。不过据说鲸同学画完才发现作品要求是竖版，所以很无奈的画了小红……

在《暗黑龙与光之剑》中，小绿为了保护主角壮烈牺牲，让我对其好感大增，再玩的时候一直坚持用他到最后，看到这张图的时候突然想起了小绿牺牲前的画面，老感动了……

《暗黑龙与光之剑》第八卷汉化工程启动

去年汉化了《暗黑龙与光之剑》的第七卷漫画，耗时一年。因为只有我一个人负责所有的东西，所以用了很长时间才做出来一卷，今年有幸得到两位好友的帮助，汉化工程已经启动，利用上周电软结稿休息的时间，把所有的图片统一处理了一下，下面的工作就是修图，嵌字。最后再校对下，如果顺利的话，三个月后差不多就能和大家见面了，希望能顺利进行，同时也希望能得到更多朋友的帮助。如果有会PS修图，或者参与过汉化漫画工作的朋友有兴趣，请发邮箱：jitashiren@21cn.com

顺便念叨两句，之前任地狱的杂志公布了一则消息，说这个月的杂志上会公布新作的消息，无数FANS翘首以待，结果这次公布出来只是张CD，太不厚道了。引用一狼大师的经典名言：“火纹必须死！……在我后面……”。

最近苦练《怪物猎人2G》锤子，拿大铁块砸霸龙脑门着实太过瘾了！
男，15岁，上海市杨浦区内江二村2号，QQ576855235 上海 翁子健 交友

GBA的不灭传说

主持/一狼 美编/一狼



从2001年发售至今，GBA上的优秀游戏已经成为一种经典。

超魔界村R

ACT ●Capcom ●2002年7月19日 ●1-2人 ●32Mbit

Check! 游戏简介

号称最难横板动作游戏的《魔界村》系列自从FC时代开始，就吸引着一大批Fans的眼光。游戏以超高的难度，无限出现的敌人以及挨一两下就会死的高难度设定被誉为同类游戏中的精品。GBA上的这一款《超魔界村R》是1988年SFC版的《大魔界村》的续作，和前作一样，可以使用种类丰富的武器和各种魔法，此外，游戏的画面效果和音效等方面也得到了大幅进化。和前作相比，本次的作品难度方面略有下降，但还是隶属于同类游戏中极度考验玩家操作的高难度游戏范畴。



↑GBA版《魔界村R》的日版包装封面图。

Check! 游戏系统简介

和不能朝上、下方向攻击的前作相比，本作虽然没有任何变化，不过却可以执行两端跳跃指令。而可以入手的铠甲种类也追加了钢、青铜、黄金三种，获得青铜铠甲的时候，武器的攻击力会大幅提升，获得黄金铠甲的时候，各种武器都可以使用魔法，此外，发动魔法之后，角色会有瞬间无敌的状态。

本作严格限制了玩家的续币次数，如果全部用完的话就会直接GAME OVER。



↑GBA版《魔界村R》的标题画面图。

Check! 武器种类一览

游戏中的各种武器需要破坏宝箱以及击倒随机出现的持有壶的敌人才会出现。但是，唯独只有女神之腕轮（プリンセスの腕轮）只能从宝箱中获得。

枪： 初期装备，没有任何特性的原始级武器。攻击速度比较慢，而且只能朝水平方向向前攻击。最大能一次扔出两支标枪。

火焰枪： 虽然可以使出较为强力的标枪，但是每次只能投掷1支，所以并不是太好用。

雷魔法： 发射朝左右扩散的雷属性魔法，可以对左右方以及上方构成伤害。

短剑： 虽然攻击判定比较小，攻击力也比较低，但是速度却非常快，可以朝水平方向直线射击。最大同时可以发射三把短剑。

光之短剑： 可以发射像激光一样的短剑，攻击速度和威力都比普通短剑进化不少，而且可以贯通敌人。光之短剑不但可以连续使出，还能贯穿某些墙壁和特殊的地形，比通常的短剑更加实用。

火龙魔法： 可以召唤出被火焰包围的巨龙，巨龙被召唤出来之后就会朝主角的后方飞去，但一旦击中敌人的话即可对敌人构成非常大的伤害，十个非常实用的魔法。

巨弩： 可以朝斜上方发射两枚弩箭，虽然威力较小而且难以击中正面的敌人，但是如果对

交友 浙江 王顺秋 愿初三的各位朋友中考能考好！上自己理想的高中。
男，16岁，浙江省嘉兴市，QQ：419460130



↑游戏开始前会有历代作品中经典不变的剧情。

付空中的敌人的话即可发挥自己的优势。

追击弩：可以同时发出3枚具有追尾性能的弩箭，虽然非常好用，但是发射出的弩箭会长时间在屏幕中残留，而弩箭不消失的话又无法继续攻击，所以非常考验玩家是否能节省弹药的操作。对付高空的敌人以及普通攻击难以打到的敌人则非常有效。

探索魔法：可以令画面内隐藏的宝箱自动出现，而且可以令停留在画面内的弩箭全部消失，虽然没有攻击判定，但是发动本魔法时角色的无敌时间是所有魔法中持续时间最长的。

火把：可以发射蓝色的火把攻击敌人，落到地面的话即可产生火柱，被火柱波及到的敌人就会受到伤害。最大同时可以扔出两支火把。

火柱火把：产生的火柱比普通火把燃烧的高度更高。



↑游戏是传统的横版过关类型，难度较高是最大的特色。

盾之魔法：一定时间内张开防护罩，不但能给敌人构成伤害，而且可以挡住敌人发出的子弹。

镰刀：蹲下攻击的话即可沿着地形朝前方自动前进，但是每次只能发射一发。

真空之镰刀：比普通盘那个镰刀的威力和贯通力都得到大幅提升，表面上看上去似乎能给敌人构成两次伤害，而实际上只有一次。

龙卷魔法：可以令主角身边周围产生两个龙卷风，之后会朝上空飞去。不但好用，而且攻击力非常高。

斧：可以朝前方投掷弧线型的斧子，原则上每次只能投掷出一把，但是如果连打案件的话偶尔也能一次扔出两把。

两段斧：虽然伤害判定比较大，但是攻击速度非常慢，而且斧子投掷出的弧线也比较特殊，非常难用。

雷光魔法：可以发出放射性的光线，但是光线之间的缝隙非常大，难以击中敌人。

飞空剑：发射L型弧线的飞空剑攻击敌人，虽然说攻击弧线比较独特，难以击中正面的敌人，但是由于本作中无法朝上方攻击，所以这把武器用来对付上空的敌人则再好不过。最大可以发射两只，在1周目第五关以后才会出现。



光束飞空剑：除了威力提升，以及可以贯通敌人之外，别的似乎没有任何变化。

大爆裂魔法：可以在主角的头上诱发小规模的爆炸，因为伤害判定较小，所以并不是很好用。

女神之腕轮：对付最终BOSS专用的武器，在所有武器种类中射程是最短的，而且也无法使出魔法。但是这把武器在近距离时给敌人构成的伤害则非常大，而且装备黄金铠甲时还挡住敌人发射的子弹。此外，装备青铜铠甲活黄金铠甲时，远程攻击力也会大幅提升。指挥在2周目以后出现，由于在GBA版的原创模式中没有2周目的设定，所以初期即可入手。

《魔界村》系列一向在玩家心目中享有极高的声誉，不少喜欢2D硬派动作游戏的玩家一直对本作情有独钟。作为GBA时代唯一的一部《魔界村》系列的正统作品，喜爱的玩家就更没有理由错过。难度方面虽然比较高，但是如果习惯了操作以后大家也会发现高难度其实也是一种乐趣。推荐对动作游戏比较感兴趣的玩家可以从本期附送的光盘中寻找ROM进行尝试。

抱歉，我把我的Q号写错了。原来八房是男的，现在我才知道
男 13岁 上海市宝山区宝林七村11号 QQ 867651247
上海 殷健平 交友

天外魔境-青之天外

RPG ●任天堂●2003年10月24日 ●1人●128Mbit

Check! 游戏简介

《天外魔境》系列是任天堂旗下的一款另类RPG游戏,该系列在GBA上曾推出原创作品《青之天外》。本系列的世界观是设定在西洋人眼中的16世纪日本,主要讲述的是日本面临危机时,继承拯救国家的“火之一族”血统的勇者们的故事。而游戏另一个特点就是拥有中国风格的街道城镇,日本风格的居家装饰,还有着蒙古风格的宽阔草原,泰国风格的热带雨林等。深知连拥有超未来文明的遗迹也在游戏中有登场,所以《青之天外》的世界被称为“不可思议的世界”。

游戏的故事背景是这样的。青之大地原本是一块非常美丽的土地,在天帝的统治下,人类和鬼族等住民们一直过着幸福、和平的生活。但是在青之大地的都市“大都”里突然产生了异变,大都正在逐渐沉入魔界……就在这个谣传迅速扩散的过程中,主人公手持神秘的古文书来到了这块大地……



↑GBA版《天外魔境-青之天外》的日版包装封面图。

Check! 游戏特色

游戏最大的特色是,剧情并不是以主人公为中心而展开的。在玩家不知不觉时,某些村庄和城镇就会离奇的灭亡,而敌人的进攻也不会主动针对主角。当然,玩家也可以去拯救这些村庄,也可以主动朝敌人攻击等等。具体要如何进行游戏,这些就全凭玩家自己的喜好来决定了。

在《青之天外》的世界里,即使玩家在BOSS战中全灭,游戏也不会强制结束,故事仍然能继续发展下去。例如,敌人打算夺走某件物品时,如果玩家在战斗中全灭,玩家手中的某种道具就会被敌人夺走,而之后的剧情则会朝敌人夺走道具之后的分支剧情发展下去。

游戏中可以加入同伴的角色一共有11名,但是,其中也有着“果心居士”和“神乐”、“十兵卫”和“暗之右近”等二者不可兼得的角色。比如“果心居士”出现的情况下,“神乐”绝对不会出现,反之亦然。在游戏中具体会出现哪位角色,这些全凭玩家的行动来决定,当然,剧情的发展也会产生变化。



↑GBA版《天外魔境-青之天外》的标题画面图。

而《青之天外》为了实现这种剧情分支高度自由化的设定而采用了根据玩家的剧情发展程度来决定敌人能力的强弱的系统。因此,本作的平衡度方面非常完善,无论玩家以何种形式进行游戏都可以正常通关。

因为游戏的分支路线太多,为了防止玩家在复数剧情中不知道目前任务的完成情况而影响正常游戏的现象发生,游戏特别导入了一个“日记系统”。玩家在何时做了什么事情,在日记里都会清楚的记载下来。这样以来,玩家就可以随时随地查看自己的分支任务完成情况,对整个游戏流程的发展也能好好的掌握住。

此外,这种超高的自由度设定也极大程度上激起了玩家再次游戏的欲望,即使已经通关一次游戏,第二次玩游戏的时候选择别的路线发展,又将会体验到不一样的游戏感受。



↑游戏的画面则是传统的2D俯瞰视角。

问答 河北 孙昊洋 《魔王再临》官方中文版或民间汉化版有消息了没?
男 21岁 河北省衡水市区政府家属院 QQ798512250

Check! 菜单详解

主菜单详解	
もちもの	查看角色身上携带的物品
そうび	更换、查看角色身上的装备
マ石	查看、使用角色身上的魔石
ひじゅつ	使用角色的各种技能
つよさ	查看角色的能力强度
にっき	查看游戏中的日记
さくせん	改变游戏作战设定
せってい	设定游戏的音效及文字速度等

战斗指令详解	
こうげき	攻击，使用武器攻击敌人
もちもの	使用身上的道具
マ石	使用各种类型的魔石
ひじゅつ	使用自己的特技
まもる	防御，收到损伤减半
かばう	保护同伴，抵挡敌人的攻击
よける	回避，回避率加倍
にげる	逃跑，从战斗中逃脱
つよさ	强度，查看角色的能力和装备
さくせん	改变战斗指令

Check! 魔石系统简介

所谓的魔石，就是拥有一切魔法力量源泉的石头。在《青之天外》的世界里，没有类似其他RPG游戏中升级就能学会魔法的设定。只有拥有魔法力量的魔石才能释放出各种魔法。

根据魔石的种类不同，效果也各不一样。有些是在战斗中使用的，有些是在移动中使用的。要想使用魔石，还必须具备如下条件，第一是角色的智力必须要达到魔石要求的标准，第二是角色的MP值要达到魔石所消费的MP点数。只要满足这两个条件的话，无论任何角色都可以使用任何魔石。此外，魔石是消费品，使用一次之后就会消失。

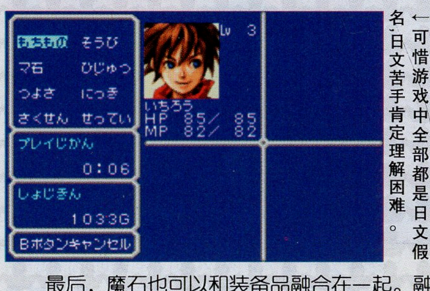




↑战斗则是非常类似于DQ系列的主观战斗视角。

而魔石的获得则非常简单，只要打倒敌人即可获得，想使用魔石的话，只要多杀敌人获取战利品就可以了。

魔石中也有着原石和合成石两种类型区分，将不同的原石按照特定的规律组合，即可合成出各种“合成石”。当然，魔石的合成有固定的公式，玩家可以通过自己组合来探索出新的合成公式，也可以通过分析敌人留下的魔石来研究该魔石的合成方法，从而达到量产化的目的。当然，玩家也可以在剧情中获得各种合成公式，得到公式也就意味着玩家习得了新的魔法，获得了新的魔石。



←可惜游戏中全部都是日文假名，日文苦手肯定理解困难。

最后，魔石也可以和装备品融合在一起。融合之后，装备品的能力就会大幅提升，有时还会追加特殊的能力。所以，《青之天外》这款游戏最大的亮点，就在于灵活多变的魔石系统。

《青之天外》一直被誉为GBA时代二线RPG中的杰出代表，游戏虽然没有华丽的外表，只有类似于DQ的主观战斗视角，但是游戏的超高自由度设定以及各种新奇的系统一直吸引着不少Fans的眼光。可惜本作时至今日也没有汉化作品出现，不少喜欢本作的玩家，也一直因为语言的障碍而未能领略到游戏的独特魅力。推荐初具日文功底的玩家或者对2DRPG有狂热执念的玩家可以进行尝试，绝对能令你欲罢不能。

求购2手GBM，PSP《啪嗒砰2》二手正版UMD光盘，非诚勿扰
男 17岁 安徽省合肥市宿松路金水花园4幢 QQ296689143
安徽 陶磊 交友

音乐鉴赏课堂

□文/露琪 ■美编/伟哥

◆全能的音乐热血汉



田中公平
生日：1954年2月14日
出生地：日本 大阪
职业：日本作曲家、歌手、编曲家。主要担任动画的乐曲制作

田中公平出生于1954年2月14日这个有趣的日子，他注定要和情人少过一个节日，因为他必须情人节和生日一起过了（笑）。



田中公平是大阪府大阪市中央区心斋桥出身，先在大阪星光学院高等学校毕业，然后就读东京艺术大学音乐学部作曲科，指导老师是池内久次郎，在他的指导下毕业。毕业后，田中公平在Victor Entertainment Inc的音乐产业宣传部就职3年，辞职后于美国马萨诸塞州波士顿伯克利音乐学院留学2年，回国后开始创作活动。主要从事为动画、游戏配乐的工作，创作出了许多脍炙人口的名作。

菅野洋子和田中公平都不算是高达系列的常客，不过这两位出色的作曲家都给高达留下了经典的作品。其中菅野洋子在《TURN A高达》中展现了她完美的实力。那些本来认为《TURN A高达》机器设定过于丑陋而不看的观众也因为菅野洋子那美妙绝伦的音乐而看了下去，体会到了《TURN A高达》的优秀。

而田中公平第一次创作的高达系列作品《机动武斗传G高达》。《机动武斗传G高达》正式当时一款突破了传统概念的高达，不再是严谨的军事战争，而是弄得好似《圣斗士星矢》一样，主角也是5名身怀绝技的男子，为了各自的目的打败邪恶的势力。于是高达突然变成了一件发挥“拳法”威力的铠甲，本来在过去气氛比较沉闷的高达系列突然变成了热血拳夏的故事。



这样的故事特别适合在成为作曲人后经常给热血动画创作炙热歌曲的田中公平。田中公平是一名热血，又能创造各种风格各异的美妙乐曲的成熟作曲家，曾给我们读者耳熟能详的《魔神英雄坛 魔神山篇》，以及《勇者王》系列配音，而他最著名的作品恐怕就是《樱花大战》系列了。在《樱花大战》里，他能完美的驾驭19世纪末日本的感觉，给我们描绘了太正年代的完美

交换 北京 丁梦依 | 我收藏的是一份对游戏的爱，一份回忆，恩，就这样！
男，21岁，北京市石景山区古城环卫楼4栋，邮编100043

氛围。又能在《樱花大战3》里面把风格换成一股新鲜的巴黎风。而和《樱花大战》一样，《机动武斗传G高达》也是一个热血的故事，田中公平更是发挥得如鱼得水，将男人之间的味道发挥得淋漓尽致，将振奋的音乐变成气味让我们感受到那热血的气息。

田中公平在《机动武斗传G高达》之后负责的另外一个高达系列作品就是《机动战士高达08MS小队》。在这款描述一年战争的作品中，田中又以他独特的音乐描绘了战争的厚重感。配合著名歌手米仓千寻的嗓音，让《机动战士高达08MS小队》的音乐成为了高达系列的著名主打音乐。

在高达音乐会上，都少不了田中公平大师配乐的作品。

代表作品：《ARIEL》《樱花大战系列》《飞越巅峰系列》《剑勇传说YAIBA》《黑色推销员》《Assemble Insert》《超能力魔美》《究极超人 R》《21卫门》《绝对无敌》《动物横町》《地球防卫企业 Dai-Guard》《机动战士GUNDAM第08MS小队》《机动天使 ANGELIC LAYER》《大耳鼠》《机动武斗传G高达》《勇者王》《ONE PIECE》（与滨口史郎合作）《怪侠索罗利》〈かいけつゾロリ〉《武装链金》《旋风管家》－角色歌曲作曲《十字架与吸血鬼》（与滨口史郎合作）《真魔神英雄传 魔神山编》《银河铁道999剧场版》《魔法提琴手》《GUNDAM EVOLVE》《 I卫者21》



◆高达系列中坚作曲家

三枝成彰
生日：1942年7月8日
出生地：兵库县西宫市
职业：日本作曲家

三枝成彰的原名是三枝成章，日语读音也是完全一样的，只是认为“章”的笔划不容易出人头地，所以用“彰”替换掉。三枝成彰是日本活跃的作曲家，作品种类繁多，由歌剧（HMV十年前曾出品的一套 Sony 出品的日本歌剧录音《忠臣藏》，就是三枝的作品）、交响乐、合唱曲，到电影配乐和电视剧配乐都有他的作品。而他的第一部高达系列动画配乐作品就是《机动战士Z高达》。

以三枝成彰创作范围的广泛，在日本的知名度很高。是NHK一年一度大河剧的配乐常客。忠臣藏的配乐更是三枝成彰让他家喻户晓的最强名作。

三枝成彰从1980年起开始给动画配乐。当时第一部作品就是已经成为动画盛典的《铁腕阿童木》，然后就接着给高达配乐了。三枝成彰主要给高达系列配乐的作品有三部，分别是属于正史系列的《机动战士Z高达》、《机动战士高达ZZ》以及《机动战士高达 逆袭的夏亚》。这三部作品在UC宇宙世纪里面也算是风格比较压抑的作品，死人是常有的事情。三枝成彰则很好的驾驭了这种曲折的情节，给与了最合适的音律。

仔细听了一下高达20周年交响音乐会，三枝成彰的音乐确实不俗，并不只追求音色和节奏的刺激，和声和织体变化也非常丰富和细腻，有好几首曲子都相当好听。这归功于出色的编曲。

在2007年，三枝成彰被授予了“紫绶褒章”。

编者注：紫绶褒章是授予对于日本学术、艺术、体育三项领域有突出贡献的人。

代表作品：《忠臣藏》《北之家族》《宫本武藏》《梦家族》《太平记》《花之乱》《铁腕阿童木》《忍者男一平》《机动战士Z高达》《剧场版 机动战士Z高达》（有创作新曲）《机动战士高达ZZ》《机动战士高达 逆袭的夏亚》





大家好！欢迎来到日语学园栏目。这期一狼准备单独给大家讲一讲日语中第一人称称谓语的用法。在汉语中，一个简单的“我”，在日语中有着很多种用法。根据场合不同，说话人和听话人的身份、地位不同，表达的意思也会发生变化。这些不同的自称语一方面可以体现说话人的性格特征与阶级立场关系，另一方面，也可以通过自称语来推断说话人的性别、年龄，以及社会地位等等。

常见的第一人称用语

私（わたし）：日本人最普遍、最常用的第一人称用语。在公共场合下，男性可以使用“わたし”或“わたくし”来表达一种尊敬对方而又彬彬有礼的感觉。而女性则常用“あたし”和“うち”比较多。此外，有时候“わたし”会音变成“わっち”，某些卖艺的女子会使用，比如银魂吉原篇中的月咏就喜欢用“わっち”自称。



↑要翻过这座山啊……虽然路途看上去很艰险，我还是会努力的。

私（わたくし）：“私”的正规读法，比“わたし”所表现的尊敬语感更加强烈。适用于非常正规的场合，和别人进行非常正式的交谈时候使用，给人一种非常稳重而又礼貌的感觉。

仆（ぼく）：主要是男性使用，在正规的场合下也可以使用。“ぼく”一直是男性的谦称，不过近年来也有不少女性喜欢使用“ぼく”来称呼自己，有一种类似于“假小子”的感觉吧。此外，在读音方面也有不少人喜欢把重音放在“く”上，不过按照正规的发音基准，重音还是应该放在“ぼ”上面的。

自分（じぶん）：一般不太喜欢使用第一人称用语，并且性格比较内向的人喜欢使用。在军队方面以及大力士、棒球选手也经常使用。在文章、书信中，女性也经常用“自分”来作为自称语。

特殊的第一人称用语

俺（おれ）：大多数是男性使用，主要是在比较随便的场合下，以及对方与自己平级或者对方比自己地位较低的时候使用。也有一种非常粗鲁的语感在里面，在公共场合下使用的话会让别人产生反感。更粗鲁的用法还有“俺样（おれさま）”，在粗鲁的同时更体现出一种自大、狂妄的气势。在很多游戏、动漫中都能见到很多以“おれ”自称的角色。



↑乡下的旅行摄影组也太老土了，英雄必须更帅气一些才行啊，本大爷可是暗黑英雄哦！

交友 辽宁 韦青作 希望和《掌机迷》的朋友们交流讨论，祝《掌机迷》越办越好！
男 18岁 辽宁省大连市庄河重点高中一年十四班 QQ 200859980

あたし：“わたし”的音变。主要是女性使用。表达一种轻微的撒娇的语感在里面，也有说法是把“わたし”的“わ”音变而来的。在不少日本歌词里面，汉字“私”也会读成“あたし”。此外，古文中也会有“あたくし”的形式出现，可以理解为“わたくし”的变形。

あたい：“あたし”的音变。主要用于性格粗暴的女性使用。在日本现实生活中几乎很少有人使用，只会在相关的动漫、电影作品中偶有出现。

内（うち）：日本西部地区的少数年轻女子常用的自称语，04年以后日本关东地区也开始流传使用开来。

侬（わし）：主要是年长的老人使用。随着近年来的发展，日本国内一部分地区的小孩和年轻人有的也喜欢用“わし”来做自称，不过主要还是年长的人使用，不分男女。比如战国无双中的伊达政宗就喜欢用“わし”来自称。



↑让我来取下狂妄自大的三成的首级吧！

Me（ミー）：英语中ME的外来语形式，基本上生活中很少使用，只有一些幻想作品中一些带有国外色彩的角色才会使用。一狼记得扑杀天使里面的那个外星人就喜欢用“ミー”自称。

古文中的第一人称

我辈、吾辈、我が辈、吾が辈（わがはい）：表达一种以自我为中心的语感，比较狂妄自大。也给人一种盛气凌人的气势，比如钢炼中的阿姆斯特朗就喜欢用“わがはい”自称。

某（それがし）：男子常用，既表达一种比较谦虚的语感，有渗透出一丝自己的高傲感觉。战国无双中的浅井长政就喜欢用“それがし”自称。

朕（チン）：由中国传到日本的王族自称。



↑夏目漱石写过一本名为“吾が辈は猫である”（我是猫）的书籍。

最早秦始皇开始作为第一人称用语来使用，随后日本天皇也在诏书上以“朕”自称。同样的用法还有余（よ）等，比如圣斗士星矢中的冥王哈迪斯就喜欢用“よ”自称。

妾（わらわ）：古代女性常用的第一人称，给人一种比较尊贵的感觉。意义上则有一种谦虚的预感，表达自己还不太成熟，年轻不稳重的自谦态度。魔界战记2中的罗莎莉就喜欢用“わらわ”自称，此外DQ中某些王城的太后偶尔也会使用。

拙者（せっしゃ）：主要是战国时代的武士和剑客们喜欢使用，表达一种自谦的预感。僧侣的话会自称“拙僧”，也是表达自谦。比如战国无双中的本多忠胜就喜欢用“せっしゃ”来自称。

あ ア(a)	い イ(i)	う ウ(u)	え エ(e)	お オ(o)
か カ(ka)	き キ(ki)	く ク(ku)	け ケ(ke)	こ コ(ko)
さ サ(sa)	し シ(si/shi)	す ス(su)	せ セ(se)	そ ソ(so)
た タ(ta)	ち チ(chi)	つ ツ(tu/tsu)	て テ(te)	と ト(to)
な ナ(na)	に ニ(ni)	ぬ ヌ(nu)	ね ネ(ne)	の ノ(no)
は ハ(ha)	ひ ヒ(hi)	ふ フ(fu/hu)	へ ヘ(he)	ほ ホ(ho)
ま マ(ma)	み ミ(mi)	む ム(mu)	め メ(me)	も モ(mo)
や ヤ(ya)	—	ゆ ユ(yu)	—	よ ヨ(yo)
ら ラ(ra)	り リ(ri)	る ル(ru)	れ レ(re)	ろ ロ(ro)
わ ワ(wa)	—	—	—	を ヲ(o/wo)

Edward & Alphonse
fullmetal alchemist

豆丁葱油饼，再来一碗！

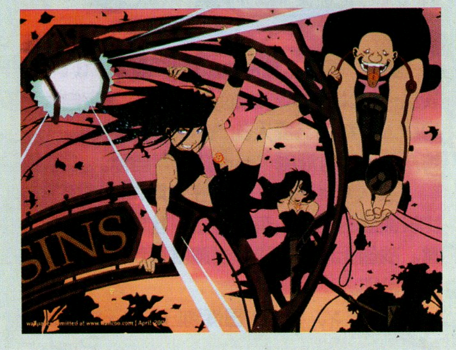
热门作品的屡次翻拍，这在影视圈里从来就不是新鲜事。就算是翁美龄版的黄蓉已经一口一个“靖哥哥”叫得人骨酥筋脆，也还是会有自以为市场口味已经变得奇重无比最好连吃四川火锅都要狂加美乃滋蛋黄酱的人（翔武：你刚才是在说蛋黄酱武士吧？！你刚才一定是在说蛋黄酱武士吧！！），非得翻拍出一个收视率明明奇差却非说我们是国内电视剧人气度最高的新版《射雕英雄传》来——光是听着新版黄蓉一口一个仿佛被轻音部少女们用低音贝司摧残过也更像是平泽唯练歌练到哑嗓的“靖哥哥”，那些从小看武侠小说看得入迷自以为自己是“东邪西毒南帝北丐中神通”之外额外附加的“上流氓”或者“下编辑”（翔武：你你你……你啥意思？！）的人，就顿时内牛满面的宁可放下屠刀当即立地成佛。

这种热门作品的人气影响力，有时甚至连原作者也无法忽视。毕竟像金老爷子这种只靠14本小说的版权就能一生吃穿不愁的作家并不多见，倘若有幸有那么一部作品能够大红大紫，那么不尽可能地榨取完它的所有剩余价值，那就算是蛋黄酱武士也都不会放过他！（翔武：为什么又是蛋黄酱武士？你到底对蛋黄酱武士有多怨念啊！）因此在金老爷子都会动手将韦小宝的八个老婆砍得七零八落之后，没道理那些对于自己的作品很有信心但对于商业利润更加在意的厨师们不会去重新改良他们的蛋黄酱口味。（翔武：我看到了！又是蛋黄酱！！是蛋黄酱没错的！！）

于是当《钢之炼金术师FULLMETAL ALCHEMIST》以砍掉重炼的姿态，带着全新的面貌和声音出现在观众面前的时候，确实就真的会有不少从6年前就已经成为死忠钢炼饭的人在大声地号啕：

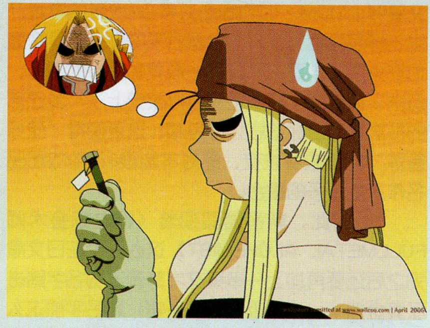
“这到底有完没完啊蛋黄酱！！！”（翔武：有完没完的人明明就是你好不好！你根本就是蛋黄酱抹杀亲卫队的成员吧蛋黄酱！！）

既然明摆着是要“砍掉重炼”，学传闻中的网O因为跟X城讨不到用户数据于是索性打算把MOM的玩家等级全一律修改成75级并赐予橙色装



交友 湖北 谢凡
狸猫真是太有才，不过太懒了。
男 18岁 湖北省第五高级中学 QQ404641477

备的做法显然行不通（翔武：喂喂，你这样随便乱传播谣言到底有没有问题啊？！）——毕竟当年那部大红大紫的《钢之炼金术师》，其原创的结局已经在爱德华穿越了“门”来到我们这边的现实世界后落下了帷幕，想要在那个看起来很是“圆满”的基础上，再强行让小豆丁挥舞着机械胳膊（物攻23-38，魔攻12-17，移动力下降，5%的暴击率）去殴打[哔——]妖王确实有些可笑（翔武：刚才跟蛋黄酱过不去，为什么你现在又要卯上MOM？你到底是对多少3次元的事物产生不满啊死宅男！），纵然后来的剧场版很牵强地安排了一个理由解释了一堆莫名其妙的问题，但由于被观众吐槽太多而强行被安上了“乡巴佬的征服者”的标签后强行忘却，这更使得“砍掉重炼”务必求新求变，绝对不能跟6年前的那部名作产生过多的重合。



因此，新番随即顶着《钢之炼金术师FULLMETAL ALCHEMIST》这么一个在日文念完之后还要再加上一串英文才算圆满的名字踏进了黄金档——“哦哦哦！好新啊！连名字都这么新！！！”“……你确定这就是代表着‘求新求变’的新做法？”“是啊，从今天开始我也要改新名字重新做狸猫。”“叫啥…？”“绫小路义行LingXiaoLuYiXing。”“喂，喂！！”——接续在反叛的鲁路修与裸飘的傻子那（翔武：啥？）之后的新黄金档气势汹汹地杀到，究竟能否继续捍卫年度强番的人气口碑，老实说，还真让人感到有一丝不安与忐忑。

不过BONES毕竟是BONES，虽然从事动画制作多年，贡献出来的精品动画一部又一部，但实际上真正走红的也就那么屈指可熟的几匹黑马，其他剩下的作品虽然质量极高但也都是叫好不叫做的业绩败军——这无疑很让人遐想着BONES的员工是不是都是不用吃饭只靠“对动画事业的热情”就能存活下来的人类进化究极形态。即便是重新制作的新钢炼，BONES也没打算仰仗着原有的旧作人气吃老本，更不会学京都动画制作《MUNTO》那样的用旧OVA拼帖新画面大玩男女主角“一会变脸，一会变形，一会变态”（喂！），为了证明《钢之炼金术师FULLMETAL ALCHEMIST》（翔武：你能简称“钢炼FA”给我省点稿费预算么？）确实是力图革新之作，除了作品标题名称被有意无意地加长之外，取消了金发黑边勾线的爱德华，便带着一众光是在外型上就与6年前有着微妙差别的角色，重新踏上了漫漫的贤者之石发掘之旅……

事到如今再去复述6年前旧作的剧情，显然已经是件毫无意义的事情。姑且不论直到剧集过半之前，那些“爱德华兄弟为了取回被人体炼成失败所夺走的肉体而四处追寻着传说中贤者之石的炼成方法”的故事篇章有多么的耳熟能详。就算你将后续的“七宗罪的首领是被爱德华父亲抛弃的千年妖婆天山童……哦不，是但丁”的剧情全说完，也会在荒川弘原作漫画完全迥异的后续剧情的五雷轰顶下，被迫接受“原来我们一直都在被会川升这个挂着编剧头衔的家伙欺骗感情啊”的残酷现实。

好在此次BONES祭出了“要完全回归正统漫画剧情”的旗帜，这也就意味着在叙述完与旧作相同部分的剧情之后，未来的故事将会呈现出与6年前的作品完全不同的崭新境界——当然，拥护会川升的原创故事的人也大有人在，只不过荒川弘才是牢牢抓着“我就是官方”玉玺的核心人物，不解决掉她谁也别想吃蛋黄酱。（翔武：什么呀！什么呀！！！为什么又是蛋黄酱呀！！！！）

这种大刀阔斧改革的方针自然会引来哭声无数。虽然作为一个编故事的能手，荒川弘那天马行空偶尔还有奶牛乱入的想象力已经得到了大部分读者的认可，可是相比起6年前动画版里那既帅又酷更拉风的国家炼金术师们的造型，她笔下那些扁得很想让人问候一声“请问你家扁豆姐姐最近安好？”的作画线条，则会逼得最口口声声号称自己决不是“以貌取人协会成员”的读者，在一看到小沈阳登台之后立刻把漫画扔到角落里去——惨剧就这么发生了，不仅“故事更忠于原作”，就连画风也更忠于原作的“钢炼FA”，拖着扁脸的爱德华扁脸的罗伊扁脸的温莉扁脸的斯卡逐一亮相，即便是看习惯了16：9宽银幕的观众，都难以按捺心中燃烧着的旺盛的“我好想扁你那扁扁的扁脸啊”的冲动。（翔武：所以这是新的绕口令么？）

爱德华·艾尔利克，史上最年轻的国家炼金术师。由于他一只手与一只脚均为金属机械铠，因此被赐名为“钢之炼金术师”——另有一说是

战国BASARA里。选伊达好，还是真田和庆次？
男 10岁 伊犁路安顺路358弄 QQ1074279899
上海 王若一 交友



热门作品的屡次翻拍，这在影视圈里从来就不是新鲜事。就算是翁美龄版的黄蓉已经一口一个“靖哥哥”叫得人骨酥筋脆，也还是会有自以为市场口味已经变得奇重无比最好连吃四川火锅都要狂加美乃滋蛋黄酱的人（翔武：你刚才是在说蛋黄酱武士吧？！你刚才一定是在说蛋黄酱武士吧！！），非得翻拍出一个收视率明明奇差却非说我们是国内电视剧人气度最高的新版《射雕英雄传》来——光是听着新版黄蓉一口一个仿佛被轻音部少女们用低音贝司摧残过也更像是平泽唯练歌练到哑嗓的“靖哥哥”，那些从小看武侠小说看得入迷自以为自己是“东邪西毒南帝北丐中神通”之外额外附加的“上流氓”或者“下编辑”（翔武：你你你……你啥意思？！）的人，就顿时内牛满面的宁可放下屠刀当即立地成佛。

这种热门作品的人气影响力，有时甚至连原作者也无法忽视。毕竟像金老爷子这种只靠14本小说的版权就能一生吃穿不愁的作家并不多见，倘若有幸有那么一部作品能够大红大紫，那么不尽可能地榨取完它的所有剩余价值，那就算是蛋黄酱武士也都不会放过他！（翔武：为什么又是蛋黄酱武士？你到底对蛋黄酱武士有多怨念啊！）因此在金老爷子都会动手将韦小宝的八个老婆砍得七零八落之后，没道理那些对于自己的作品很有信心但对于商业利润更加在意的厨师们不会去重新改良他们的蛋黄酱口味。（翔武：我看到了！又是蛋黄酱！！是蛋黄酱没错的！！）

于是当《钢之炼金术师FULLMETAL ALCHEMIST》以砍掉重炼的姿态，带着全新的面貌和声音出现在观众面前的时候，确实就真的会有不少从6年前就已经成为死忠钢炼饭的人在大声地号陶：



“这到底有完没完啊蛋黄酱！！！”（翔武：有完没完的人明明就是你好不好！你根本就是蛋黄酱抹杀亲卫队的成员吧蛋黄酱！！）

既然明摆着是要“砍掉重炼”，学传闻中的网O因为跟X城讨不到用户数据于是索性打算把MOM的玩家等级全一律修改成75级并赐予橙色装备的做法显然行不通（翔武：喂喂，你这样随便乱传播谣言到底有没有问题啊？！）——毕竟当年那部大红大紫的《钢之炼金术师》，其原创的结局已经在爱德华穿越了“门”来到我们这边的现实世界后落下了帷幕，想要在那个看起来很是“圆满”的基础上，再强行让小豆丁挥舞着机械胳膊（物攻23-38，魔攻12-17，移动力下降，5%的暴击率）去殴打[哔——]妖王确实有些可笑（翔武：刚才跟蛋黄酱过不去，为什么你现在又要卯上MOM？你到底是对多少3次元的事物产生不满啊死宅男！），纵然后来的剧场版很牵强地安排了一个理由解释了一堆莫名其妙的问题，但由于被观众吐槽太多而强行被安上了“乡巴佬的征服者”的标签后强行忘却，这更使得“砍掉重炼”务必求新求变，绝对不能跟6年前的那部名作产生过多的重合。

因此，新番随即顶着《钢之炼金术师FULLMETAL ALCHEMIST》这么一个在日文念完之后还要再加上一串英文才算圆满的名字踏进了黄金档——“哦哦哦！好新啊！连名字都这么新！！！”“……你确定这就是代表着‘求新求变’的新做法？”“是啊，从今天开始我也要改新名字重新做狸猫。”“叫啥…？”“绫小路义行LingXiaoLuYiXing。”“喂，喂！！”——接续在反叛的鲁路修与裸飘的傻子那（翔武：啥？）之后的新黄金档气势汹汹地杀到，究竟能否继续捍卫年度强番的人气口碑，老实说，还真让人感到有一丝不安与忐忑。

不过BONES毕竟是BONES，虽然从事动画制作多年，贡献出来的精品动画一部又一部，但实际上真正走红的也就那么屈指可熟的几匹黑马，其他剩下的作品虽然质量极高但也都是叫好不叫做的业绩败军——这无疑很让人遐想着BONES的员工是不是都是不用吃饭只靠“对动画事业的热情”就能存活下来的人类进化究级形态。即便是重新制作的新钢炼，BONES也没打算仰仗着原有的旧作人气吃老本，更不会学京都动画制作《MUNTO》那样的用旧OVA拼帖新画面大玩男女主角“一会变脸，一会变形，一会变态”（喂！），为了证明《钢之炼金术师FULLMETAL ALCHEMIST》（翔武：你能简称“钢炼FA”给

交友 保密 桂郭平 一年不到七、八成新紫色+4GPSP2000可卖到几钱。
男 32岁

我省点稿费预算么？）确实是力图革新之作，除了作品标题名称被有意无意地加长之外，取消了金发黑边勾线的爱德华，便带着一众光是在外型上就与6年前有着微妙差别的角色，重新踏上了漫漫的贤者之石发掘之旅……

事到如今再去复述6年前旧作的剧情，显然已经是件毫无意义的事情。姑且不论直到剧集过半之前，那些“爱德华兄弟为了取回被人体炼成失败所夺走的肉体而四处追寻着传说中贤者之石的炼成方法”的故事篇章有多么的耳熟能详。就算你将后续的“七宗罪的首领是被爱德华父亲抛弃的千年妖婆天山童……哦不，是但丁”的剧情全说完，也会在荒川弘原作漫画完全迥异的后续剧情的五雷轰顶下，被迫接受“原来我们一直都在被会川升这个挂着编剧头衔的家伙欺骗感情啊”的残酷现实。



好在此次BONES祭出了“要完全回归正统漫画剧情”的旗帜，这也就意味着在叙述完与旧作相同部分的剧情之后，未来的故事将会呈现出与6年前的作品完全不同的崭新境界——当然，拥护会川升的原创故事的人也大有人在，只不过荒川弘才是牢牢抓着“我就是官方”玉玺的核心人物，不解决掉她谁也别想吃蛋黄酱。（翔武：什么呀！什么呀！！！为什么又是蛋黄酱呀！！！！）

这种大刀阔斧改革的方针自然会引来哭声无数。虽然作为一个编故事的能手，荒川弘那天马行空偶尔还有奶牛乱入的想象力已经得到了大部分读者的认可，可是相比起6年前动画版里那既帅又酷更拉风的国家炼金术师们的造型，她笔下那些扁得很想让人问候一声“请问你家扁豆姐姐最近安好？”的作画线条，则会逼得最口口声声号称自己决不是“以貌取人协会成员”的读者，在一看到小沈阳登台之后立刻把漫画扔到角落里去——惨剧就这么发生了，不仅“故事更忠于原作”，就连画风也更忠于原作的“钢炼FA”，拖着扁脸的爱德华扁脸的罗伊扁脸的温莉扁脸的斯卡逐一亮相，即便是看习惯了16：9宽银幕的观众，都难以按捺心中燃烧着的旺盛的“我好想扁你那扁扁的扁脸啊”的冲动。（翔武：所以这是新的绕口令么？）

爱德华·艾尔利克，史上最年轻的国家炼金术师。由于他一只手与一只脚均为金属机械铠，因此被赐名为“钢之炼金术师”——另有一说是由于他天生个头矮小，而被称为是“豆丁之炼金术师”。还有一说是由于“钢炼FA”里他的脸太扁，而被叫做是“大饼之炼金术师”（翔武：你有完没完！！？？）。所谓的炼金术，在荒川弘的理解中认为是，可以将一样物体进行分解之后，再构造成另一种质量不变的物体的科学技术（那种根本就犯规得跟魔法美少女凭空放射爱心光线消灭敌人一样的“技术”，到底哪里跟“科学”沾边了？）。因此“等价交换”原则就成了炼金术的世界里绝对无法违背的基准，只有传说中拥有巨大神奇力量的“贤者之石”才能凌驾于这个原则之上，无视质量守恒定律，随心所欲低地指鹿为马，化土成金，把翔武变成废渣。（翔武：你究竟对我怀有何等巨大的憎怒啊？）由于曾经触犯了炼金术里严厉禁止的“人体炼成”的禁忌，试图令母亲复活的爱德华兄弟被传说中象征真理的“门”所吞噬：弟弟阿尔方斯完全消失了肉体，爱德华以一只胳膊为代价，强行将阿尔的灵魂固定在附近的一具铠甲里，同时领悟了在“门”里所见证到的世间万物之真理，从而获得了不需要画炼成阵也能进行炼成的能力。

这样的故事开端，多少都带着一些摄人心魄的悲伤。而事实上接下来发生的故事，则更将这种悲伤推向了绝望的顶峰——取得国家炼金术师资格的爱德华，随即投赴到了有着“焰之炼金术师”称号的罗伊大佐麾下工作。然而原本玉树临风的罗伊大佐，却因为在“钢炼FA”里被画得更加扁圆，而被坊间戏称为“葱油饼之炼金术师”。（翔武：这才不是绝望的顶峰好不好！这根本就是你一厢情愿地在悲伤好不好！！）幸运的是，在旧作里就被认为是“钢焰合璧，天下无敌”的这对攻受组合，一个是有着“我一定要取回肉体（奉献给你）”的坚定意志（翔武：才没有括号里的话好不好！！），一个则满怀“让全国的男性军人都绽开菊花”的信念（翔武：这个偏移度更大了！！这根本就是你自己的杜撰了！！），二人相互配合不断进取的传奇事例确实让人感动肺腑。在“钢炼FA”里，他们的暧昧关系则被刻画得更加腐味十足，大饼在解决完了太阳主教事件之后很强气的邀功，葱油饼则处心积虑地安排大饼与擅长生体炼成的“缀命之炼金术师”会面，以期大饼能早日找回肉馅（？），但嘴上却无比蹭的累地说着“那是因为我才不[illegible]



好久没有买《掌机迷》了，近来去书店看到了便习惯性的买了一本114期，真想不到《掌机迷》出了这么多期了。毕业后不怎么玩游戏，因为不顺道，也很少买游戏杂志。这个世界变化真的变化好快，当年的小弟翔武，如今竟成了猎人工会的会长了，绫小路幸好还在，不然真不知道为什么买《掌机迷》了。（但你真的忘记署名了……）

愿天上人间，当时明月

人生五十年，去事恍如梦幻

提笔欲下，感慨万千，一时竟不知所措。想起那沉甸甸的砖头GB；想起玩KOF96时发现在街机厅玩97被虐的自己原来也是很有天分时的兴奋，想起为了买该死的7号电池而烦恼；想起那会刚看到黄金太阳画面时的震撼；想起GBA上实况足球真人语音解说的感动…………这是我读大学前关于掌机的记忆。

大学以前的掌机生活只是我掌机生涯的花序，因为之前我不曾拥有过属于自己的掌机。我清晰地记得万恶的《掌机迷》魔鬼般的勾起了我买SP的冲动。

大学四年是我度过的最快乐的时光，它有我们青春留下的脚印，有朋友离别时撒下的泪水，也有游戏带给我们的欢笑…………

不知什么时候拿出了尘封的GBA，竟是发了霉，毕业离校的那天收拾带回家了后也没去碰过，残留的汗水致使它竟长了毛。不由的想起小南天天拿着它玩，上面插个小灯，嘴里还不停地念叨着，玩实况时不时还发出骇人的“幸福游维它”。为了第一时间买GBM，我当了SP，在GBM发售一个多星期后我变入手了一台粉紫色。如此一来火线烧录器不就废了吗，于是我有了GBA，于是GBA进了小南的怀抱。

拿出GBM擦了擦，除了多了几道划痕，还是那么可爱。用GBM玩过时间最长的游戏应该是快乐足球了，那个时候受到德国世界杯的影响，除了看球赛，我们宿舍还不时有从掌机发出的哨声。小南的GBA，我的GBM，擦得本的PSP（那时的模拟器还不怎么样）运行的都是快乐足球。因为小南他们不懂日文，当然就出现了很多人物的代号，什么刺猬头、爆炸头，外援告诉他们后倒记得很熟，什么罗宾逊啊都晓得了。日文的攻略翻译任务自然也压在了我的身上，从训练的卡片配合到球员类型的转变翻译成中文写了好几张纸。谈论最多的是刺猬头（あきもと，应该是相本吧），年薪只要350万，却是个高成长的家伙，而且比赛时表现非凡，经常还能射出些倒勾之类的匪夷所思的球。想起小南的叫声“喔～～～刺猬头又进球了！”

时下怪物猎人2G如火如荼，拿着PSP2000，却希望能够回到宿舍玩沉甸甸的砖头肥P。那时的PSP真重，玩了十分钟手就发酸了，不得不将手搁在桌子上，实在撑不住了换人接着玩，呵呵。回想起拿手的烤肉，郁闷的虫飞蛋打的搬龙蛋任务，擦得本为了破我山脊赛车的记录而一夜未眠，嘴角泛出一丝微笑，继而却是无尽的感伤！

光阴似箭，一晃离开学校竟一年多了，我们各自都有了自己的生活。其间虽然我去见过他们每一个人，但我们几兄弟却没有一起团聚过。离开学校后我再也没有发自内心的笑过，除了那四次与他们相见。如今又因为拆迁，我不得不离开生活了二十多年、承载了我快乐童年时光的土地，所有的一切似乎都在逐渐成为记忆。生活，让我们付出了沉重的代价。

再见了我的大学，再见了我的青春！



交友 保密 赵世龙 欢迎PSP爱好者加我QQ，要是喜欢小提琴的更要加我
男 21岁 QQ278444832

我的口袋10年

上周回家，看到不满一周岁的小表妹抓着我的皮卡丘布偶玩的不亦乐乎，看得正入神，突然发现小妹对准皮卡丘那红红的脸颊张嘴欲咬，急忙大呼一声伸手阻拦，布偶保住了，手上却落下两个的牙印子。

我苦笑，把小祖宗的罪恶之爪掰开，救出布偶，从柜子边上随手抓了只熊塞了过去，总算平息了那家伙的大嗓门，看着手中的布偶，突然的就想起了自己与口袋走过的日子……



↑咱当年的自家形象改图。

第一次接触口袋已经记不清楚是什么时候了,大概是99年，当时的我小学一年级。当我百般无聊的在电视节目中寻找着葫芦娃和黑猫警长时，一个从来没看到过的动画吸引了我，并且从此不能自拔，在“POKEMOM，在我的口袋中”的歌词中，我迷上了里面的黄黄的老鼠，红红的恐龙。因为不过瘾，还经常背着家长拨打电视上的热线电话，为的就是能再听一遍那个在梦中哼唱无数遍的歌曲，结果是当月的电话费爆炸，自己也免不了一顿打。

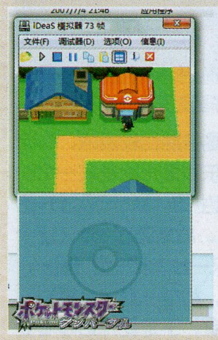
再后来接触到的就是漫画了，这对我来说是我人生中的一个转折点，可以说，没有口袋妖怪特别篇，就没有风月樱，我之所以走上了漫画这条路，有大部分因素是因为对漫画的爱与向往，成为了我之后话漫画的动力和目标。

第一次看到《特别篇》是从同学那里借来的，当时我才2年级，大字不识几个，虽然说里面图多字少，但是对那个时代的2年级孩子来说读起来也十分困难，为了看东西，我不顾家长看神经儿童的眼神，每天背着一本大字典去学校，但是终归是能力有限和懒惰的本性，一些字还是胡念过去了。导致现在仍然有受到当年的“白字”影响……

其他的漫画书也有。风靡一时的《大搜索》系列在班里是人手一本，但是由于实力不足，风潮过后就被无情的打入冷宫……

当时还在流行“奇多”，那一袋袋的膨化食品中藏有小小的卡片，可以随着角度的变化显现出不同的精灵，一张卡片是一个精灵的进化流程。当时班里的男生手里都是几十张几十张的向同伴炫耀，让我十分眼馋。但是小学时代的我是和爷爷奶奶一起住，他们连5角钱的糖都不让我买，更别说是4、5块钱的膨化食品了。后来妈妈难得回来看我，在我的软磨硬泡下买了一袋“奇多”，我兴冲冲的拆开以后却发现里面是个呆河马……而且那袋“奇多”也很难吃……于是我放弃了买“奇多”收集卡片的计划，开始改为用替写作业或替做值日来换取心仪的卡片等不正当的“手段”……

和“奇多”卡同时流行的卡片还有贴纸闪卡，不干胶的，当年的小卖部里面有卖，但是极贵，2元一张。男生们兴玩“对卡”（两张卡对在一起），据说两张卡在“对卡”的时候，上面的精灵会“战斗”，而且还会“死”。有一次我好奇的凑过去问，只见男生揭开一般不干胶，指着上面的一条痕迹告诉我这个就是“伤”，如果卡后面花了那么这个卡就“死了”。（长大后发现……这个完全就是迷信……ORZ）不过当时的我真的就信了，而且在“对卡”的时候真的感觉卡片在跳动，至于是不是因为心情太激动而产生的幻觉也无可考证了。





↑这个是改图==看的出和截图的区别吗?

后来，闪卡也没了，取而代之的是被称为“

读编往来

板卡”的卡片，也就是现在卡片战的卡片了。

再后来，口袋妖怪销声匿迹，一晃就是三年…………

当我都快忘记那个有着红红的脸蛋的黄色老鼠皮卡丘时，电视上又重新出现了它们的身影，市场上也再次开始出现相关的周边，从贴纸到磁贴到泡泡糖到卡片，每样我都收集了不少。那时我已经11岁了，也有了自己的零用钱，但是我仍然是一块糖也舍不得买，全部都用来买了口袋的周边回来，还经常变着法子的从家长那要钱：跳绳断了，买新跳绳的钱用来买卡片，旧跳绳打个结继续用；沙包漏了，买沙包的钱去买了磁贴，然后从楼下的装修人家掏来一把沙子塞进旧沙包里，自己歪歪扭扭的缝好后找用不误，有时候家里买给我的发夹或者文具也偷偷的拿出来卖给同学后拿卖来的钱去买贴纸，3年前的做卫生写作业的“恶劣行为”也再次开始……

在小学毕业的时候，我的卡片已经收集了一千多张，贴纸也搜集了几大本，虽然贴纸搜集满一本是可以去换20元钱的，但是我还是舍不得将自己辛苦收集的贴纸本拿去换……磁贴的做工相当好，不仅做工精巧，印刷的也十分精细，图片看着十分舒服，我当时也收集了以大盒子，可惜的是有一次中午被老师发现以后没收了……为此咱一直对小学老师有很大的意见= =。



↑柜子里的书快满了，铁盒子里都是卡片和小周边。

游戏我在同龄人中算是接触比较晚的，03年才知道原来口袋妖怪这个东西最开始是在一个叫做GAME BOY的东西上诞生的。从5年级才开始从同楼的男生那借机子玩，后来花了250（这个数……= =）从电子市场买来一台GB和一盘《银》，从此不能自拔……再后来，相中一盘《水晶》，结果发现是彩机专用，残念，于是便开始吵着要GBC。经过半年的软磨硬泡，终于磨通老爸，结果却由于老爸出门磨磨蹭蹭，到达电玩店的时候



↑收藏品中最大的一只……居然身高是120CM……

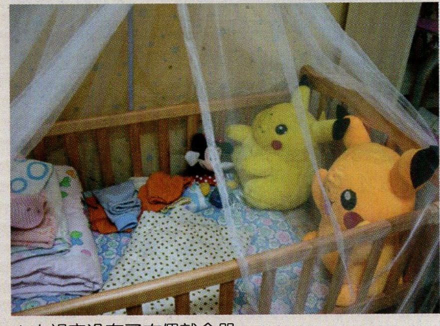
店子已经关门了……为此大闹一场……不过次日看到老爸拿着GBA负荆请罪，咱还是赚了=V=

不过当时还真的很佩服自己的火星人特性，玩了一年的GBA，用的还是GB的卡带，小学毕业的时候入手了火红，然后磨蹭了半年完美通关，并且在和别人交换通信后图鉴达到330，不过后来记忆电池光荣牺牲导致记录全消…………

上了初中之后仍然爱着口袋，并且对游戏更是一发不可收拾，先是买了GBASP，然后在老师没收—我买新机—再没收—再买的圈子中绕来绕去，当DS开始流行时，我奇迹般的发现自己居然有了5台GBASP……不过为此付出的代价也是惨痛的，为了省钱，我基本上不是不吃饭就是吃馒头……导致胃病加重……

在买DS的时候犹豫了很久，后来还是守旧思想占了优势，但是到了初三珍钻发售后，我再次像《水晶》那样迫不得已的买了DS，却发现已经没有钱再去买烧录卡了，无奈卖了2台SP，玩着珍钻，感觉这就是全世界…………

但是还是希望能有正版卡的……不过由于自己这里消息不流通，唯一买到得正版卡就是青之救助队……再次还是要感谢一下咱的网友们……护林员1是柳姐送的……钻石是胖胖送的……白金



↑小祖宗没有了布偶就会哭……

交友 广西 刘志峰
怪物猎人闪光弹苦手，能不能做个闪光弹的使用攻略！
男 23岁 广西省南宁市望州路北一里八栋 QQ 694582624



↑让同学朋友们口水的柜子。

是CC送的……下次一定要自己想办法去买了……不能再麻烦朋友了=　=|||

初三的时候，由于受到口袋妖怪漫画的影响，咱的绘画水平猛增，并且一跃成为口袋界第一高产量画画废柴……后来光荣的凭借着画画考进城里的一个升学率很不错的美术高中……

城里的东西可比郊区的东西多多了，高中期间，咱开始有了布偶癖，在以年多的时间里，我一共收集了大大小小60多只，搬家后特意弄了个柜子专门放这些布偶，现在这个柜子成了我最强有力的炫耀资本之一=V=



↑咱的形象设计图，和本人相似度90%。

第一次投稿就是给《掌机迷》，咱从小身体就不太好，对面的医院里总是能看到咱在输液时的身影，初三的时候一次输液过程中，护士长看到了我夹在书里面的画稿，于是推荐我去投稿，抱着试试看的心理，我忐忑的讲几张画塞进信封，寄给了《掌机迷》，当时的画风还是不成熟，但还是被登出来了，给了咱很大的鼓励……虽然理智告诉我我还是废柴一个……

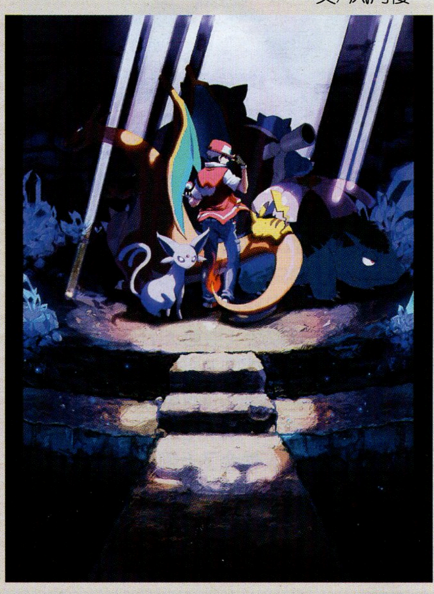
再后来就是开始研究一些教程，从缝纫到画画到做ID卡啥的都写过，最近一段时间又因为论坛人手短缺的原因开始尝试着写攻略，结果发现自己这个越写越不正经的性格完全不适合去写这种东西……ORZ……

随着上了高二，人也变懒了，开始放弃PS大场景插画二重新研究“画图”这个工具，像素点被我玩的不亦乐乎，后来改图的能力也大大增强，从最开始的局部改图到现在的制作其他动漫人物图和原创徽章精灵等，偶尔也会恶趣味一下做点假情报唬人……（被PIA飞）

然后突然发现……原来咱现在已经奔向准高三了……然后就要面对万恶的高考……但是咱相信，有口袋妖怪的陪伴，并且随着《心.金》《魂.银》即将发售，高三也不会那么痛苦……

后记：作为一个口袋饭，咱是属于比较杂的一类，从游戏到动画到周边到小说，从教程到攻略到分析到原创，咱几乎没有一项没有涉足，可惜没有一项是精通的=　=|||但是唯一不会输给别人的，就是对口袋妖怪的那一份热爱。在这10年中，口袋妖怪伴随着我成长，让我学到了很多很多…………（顺便，死丫头你简直就是一个口袋土豪啊，带领读者瓜分你）

文/风月樱



读编往来

我的游戏情缘

我是一位《掌机迷》的new fans，要说我为什么会喜欢上《掌机迷》，那得从我为什么喜欢上游戏说起。

我天生就有一种爱玩的本性，记得小学2年级时，表哥买了一台“小霸王学习机”，就是插卡的那种，试玩了一下，却发现自己深深的爱上里面的游戏。“超级马里奥”（超级玛丽）“街头霸王”“忍者神龟”“影子传说”……数不胜数，到表哥家，第一件事就是游戏。后来，我骗父母说是学习用的，于是父母也花200元从电脑市场买了一台回来，于是，我兴致勃勃的玩了三年。

六年级时，表哥（可以说是我游戏情缘的引导者，致敬！）从电玩店淘了一台二手的PS主机,并配了两盘碟，我清楚的记得，一张是《拳皇97》，另一张是《足球2002》，我和表哥拼了两局《拳皇》，里面的人物、超大（特技）令我目不暇接，所以，PS一定是要入手的！多亏了我还有压岁钱，就花了400元购置了一台PS，并且花20元买了一把水晶柄和一张记忆卡。



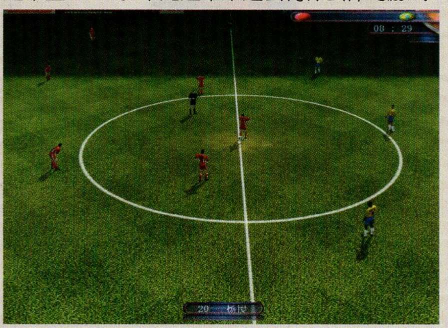
又三年过去了，一转眼，家里的碟片架上已经放满了游戏碟片，“越南战役”“拳皇97、98、99”“雷电”“牧场物语”“足球2002”都被我爽了又爽，光是PS的光头就坏了N次，是时候更新换代了。PS2也已经发售很久了，可是苦于银子不够，只能去PS2厅（当地JS开的不合法的游戏是试玩店）爽PS2游戏,PS2上我最爱“战神”“足球8”“战神”爽掉2/3时黑心的JS竟然把我的档删了，一气之下，我决心购置一台PS2。

就在这时，本人学会了上网，我从网上知道了关于游戏机的传闻，也了解到了世界上不只有索尼一家游戏主机生厂商，还有一家叫任天堂的公司，而且，据我了解，任天堂比索尼在游戏方面做的更加出色，但是PSP却在这时走入了我的眼帘，掌机真的可以比家用机做的更好吗？但当我看了PSP强大的画面时，我决心放弃PS2，并向更小轻、更便携的PSP处罚，可世事并非如你所愿，PSP虽好，可是配齐一套PSP得要我1600多块呀，于是，我砸锅卖铁，省吃俭用，才凑够了1000多块钱，为此，本人整整瘦了30多斤。最



后，穷困潦倒的我不得不把朝夕相处3年的PS卖了，到现在心里还有一种舍不得的感觉。黑心的JS只给了我100块，才1200多块，还是不够。要说JS有时也有善良的一面，他向我推荐了NDSL，裸机只要800多块，一套配齐也只要1000块左右，可是并无保修，但中国版的idsl虽然贵点，但是有保修，于是，从老板手中换了一台黑色的idsl主机、一个水晶壳、和一张DSTT烧录卡和一组组膜。回到家，烧了一些新“超级马里奥”“忍者龙剑传”“山背赛车”“马里奥赛车”游戏进取。“忍龙”让我感觉到DS的画面并没有传说中的惨淡，“马里奥赛车“让我感觉赛车游戏有时就是那么好玩！看来NDS没有买错！

目前本人正在玩“灵光守护者汉化版”已经进申至ACT4。不知道未来还会有什么样的游戏



交友 辽宁 张星宇
我想知道PSP《横行霸道 罪恶都市》的密码，不晓得神犬八房能不能满足咱呢？
男16岁 大连市101中学三年四班

全被发明出来，不过，NDS肯定要陪我一段时间了，至少要等我把上面的游戏全爽一遍吧，怎么样，这个目标够伟大吧！现在知道我为什么喜欢《掌机迷》了吧，是因为这里有一群与我志趣相同、同爱游戏、同爱NDS的热血青年们！

《掌机迷》真的是一本很全面的游戏杂志!!

《掌机迷》加油！！！！

文/周智超



谈谈小时候最擅长的东西

我的小时候啊，特别是小学时候，不太喜欢运动，虽然和楼下的孩子们有时疯跑，但是还是不行，而且比较容易生病，直到初三的时候才发现自己有很好的运动神经和运动能力，在这之前基本上玩的东西动脑的占了一大部分。游戏机就不用说了，小时候任何时候都在绞尽脑汁来想怎么玩到，虽然最终成为反面教材吧……



另外一个我觉得最擅长的就是四驱车了。四驱车火起来大概是在我上初中那时，当时不少玩具店里都有四驱车和各种配件卖。一些有钱的阔少则是挑各种各样昂贵的零件来用，像我这种没多少零花钱的孩子，最开始是和玩车的人认识了之后，别人换了新零件，我把别人的旧零件收进我自己的工具盒里，如果合适就装在自己的车上。后来是玩得人多了，有人不想深玩下去，只是想买个车玩玩，自己懒得装，就找人装。和现在模型的找人代装是一个道理，只是四驱车简单，我当时能多赚的手工费才5块钱。就这么攒手工费，换了一点配件。

要说最得以的其实是我的改装技术，马达是自己用铜线缠的然后点焊的。齿轮传动比当时最流行的就是2:1齿轮。我用自己从其他玩具上拆下来的齿轮，加上在马达箱和底盘上的改造，做出了接近1:2的齿轮，速度上去了，但是导致车体不稳，光底盘就坏了3个。后来为了适应赛道，在车上装配重和大包围来进行稳固，到最后以牺牲一点速度为代价，终于把自己的车改好了。拿去到商场的赛道试车，所有车里我的速度是最快的，当时自己成就感很高。在当时的圈子里也算是小有名气的人物了，经常有人让我帮着改车。不过最让我不爽的是，四驱车比赛里自己改造的车无法参加，只能是用官方配件的车才可以。所以，最后我也就没再玩下去，比赛果然是个砸钱的东西啊。我的车最后送给了我的好友，包括一些工具也是，现在应该都没了吧……

文/翔武





NDS上的《口袋妖怪 白金》什么时候才有中文版？《珍珠》里的阿尔修斯怎么抓？
男 14岁 广东省化州市中山路73号 QQ541534811
广东 梁峻豪 交友



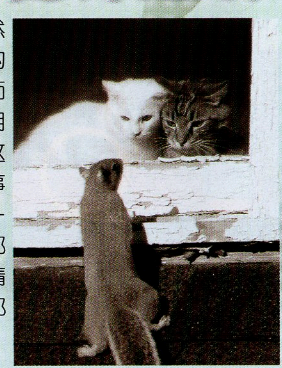
某位读者问我包子吐便当的事，关于这事我只能说我都觉得比较怪，不过呢，现在这个年代，出现一个便当剧情之后，下两话活蹦乱跳实在是太平常不过了。除了是主角光环笼罩的人之外，再有就是剧情发展的重要人物。

说了半天我也没说包子为什么吐便当。这么说吧，海贼王可以说是0便当的漫画了，除了回忆中挂掉的角色外，连咬掉舌头的船长都能不领便当。而我和包子爱看海贼王，领便当的几率很低，就算领了，吐出来的几率也比较高,所以，大家一定要成为海贼王的FANS，这样便当……（你分明就是只想推广漫画而已吧！）

翔武：对于这次的栏头，我只想说，这次你们俩人终于正常了。
地狱熊猫：我们俩一直都很正常的。
风月樱：就是就是，只有大叔你不正常。
翔武：把我画成女的就叫正常吗！
地狱熊猫：但把八房一狼画成女的时候也没见你出来反驳。
翔武：他们两个无所谓啦～
风月樱：大叔你分明就是只想着自己。
猴子：这次应该有发言权的明明是我……

我没挂在五月简直就是奇迹啊

今年的5月对我来说简直是太致命了,先是我姥姥去世了。然后是工作上的事情发生了很大的变化，其中包括一狼因为家里的事情离开。除了这些之外，自己的生活也受了不少影响，家里面的事情非常多。朋友们托我做的事情我也没干成，真是对不住朋友啊。有时候真想开个分身术，把这些事情全都解决掉。写完这篇文章的时候，5月已经快过去了，还好在5月最后我把手头的事情都干得差不多了。回首一下5月，好像自己什么事情都没干一样,真是碌碌无为的一月。六月终于要到传说中的25岁，他们都说25岁开始发福，我一直不信，所以准备看看到底是不是这种情况。不过自己还是要注意，万一要是像猴子那样了，打回原型都困难了……



交友 上海 陈嘉晨
希望能把盟区战卡送给我（是否是有点贪心了！）
男 16岁 上海市嘉定区南翔镇永乐湾里 QQ363478949

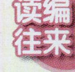
大理风景如画，但却身遭尴尬

大理这城市真的非常非常好，空气不错，夏季空气清新，气温不高，也不闷热。离我家不到200米就是洱海，向左望就是苍山，可在此处买掌机，就是俩字，无言。三个月前，我爸同意买台掌机，进入商店，中间是WII和PS2，左边是XBOX和NDSL，右边就是PSP。当我要选择买PSP还是DSL时，店员过来直接问，要买PSP吗？接着就是介绍介绍再介绍，无法抗拒，明知NDSL不错但还是选了PSP，接着就是等待、失望、等待、失望。再着地方PSP都要普及了，可NDS连进入大理人生活的几率几乎都没有。在这，我就只看过一两个人再玩DS，但是看过至少三四十个人在玩PSP，问100个人，只有五六个人知道有NDS的存在，可再问PSP，100%的人都知道！给同学看下NDS的图片都会被认为是学习机，只有PSP和GBA会被认为是游戏机！在大理，PSP是绝对尊贵的游戏机，NDS只是被遗忘的机器，可怜的NDSL。（大理市 柯鸣）

翔武：哎……这是没办法的事情嘛。PSP在国内之所以能流行起来主要是因为多媒体功能，多数人把PSP当作的是一个时尚的播放器，而不是一个游戏机，当然啊，游戏功能也占了一部分。我在地铁上看到的用PSP玩游戏的，多数玩得是枪车球类的游戏；一部分玩怪物猎人或者格斗游戏；格斗游戏中乱搓乱按来打的人至少占我见到的一半。所以啊，我觉得这些用途的购买者占PSP购买很大一部分比重，有可能和玩家群差不多人数。NDSL定位就是单纯游戏机，在国内等于没有游戏玩家以外的购买人群了，就差出好多。说起来PSP的游戏真是能完的少，耐玩的多。NDS的是能玩的多，耐玩的少。不过我在地铁上多数时候是玩NDS的，不知道算不算比较怪。







我说，这么做是不是有点过了？

这期收到一封来信，名字我就不公开了。信里是一张回函卡和3作业纸，作业纸上却是学生的检查，而寄来信件的人却是当老师的。我不明白你给我们编辑部寄来你自己学生的检查是什么意思，难道是炫耀？是不是有点过了？你说你要不寄来让我看到检查内容，我也就没什么说的。你寄来了我就说说了。从字体以及你的年龄来看，应该是小学里的事。几个学生不过是忘记带实验工具，你就让他们去操场跑5圈，并且写100字检查。检查就算了，写一下也不会怎样，我就问你了，没带实验工具和跑圈这种体力运动有直接联系吗？你知道不知道这算是体罚？以下为引用：

我国《义务教育法》第十六条规定“禁止体罚学生”；《教师法》第三十七条规定“体罚学生，经教育不改的”，要给予教师“行政处分或者解聘”，“情节严重，构成犯罪的，依法追究刑事责任”；《未成年人保护法》第15条也明文禁止体罚或变相体罚学生。

其实我看到那些孩子写的检查，要是我做出了体罚学生的事情，学生们还能那么写，说理解老师，我真觉得很惭愧，恨不得都得给学生们道歉。我觉得老师和学生之间建立的应该是一种能互相理解的友情，老师的目标是把学生们送出去，学生的目标是顺利毕业，其实大家的目标都是一个。

教育的方法有很多中，打骂体罚是最低等的一种，无法让学生真的佩服你，相反的还会起逆反心理。本来我想着自己小时候的老师还是有些传统教书先生的观念，靠打骂来教育。本以为到了我们这一代，教育方式方法应该会发生变化，结果还是没有变化啊。

本爪是一个游戏爱好者，擅长ACT类游戏，FPS、RPG也能玩上手，希望多交些朋友共同研究！！！
男 18岁 天津市南开区灵隐道14号二十五中学 QQ784406408
绘画不能の爪 交友

人外有人，一山更比一山高啊

口袋刚过完13岁生日，作为忠实饭，想当年（指小学），自口袋诞生直至金银版。在我区的兄弟学校里一直傲视口袋，曾经1V6的光辉成绩，曾经将251只PM详细资料倒背如流，曾经的骄傲，却在上期PG中化为泡影。LV5对LV75是什么概念啊！我真是和八房深得同感：口袋白玩了。天下之大，真是无奇不由啊，看来我也要努力啦，希望金银复刻快点出，让大家重温一下金银的乐趣，最后PS：在118期的PG总动员里，那张照片不会就是翔某本人吧？比想想中的差远了，不是大叔级的人。武兄，记得练好吉他后放点自弹的音乐在碟中让我们欣赏啊！（广东省 吴伟杰）

翔武：别说你了，我看完那视频之后完全佩服得五体投地。自己原来也就是家附近称霸，而且还把我一个同学用卡比兽打得没信心了，再然后这人就再也不玩口袋了，我觉得我有罪……不过这个5级怪打小智的人实在太强了。金银复刻估计今年9月就有了，你也努力吧，由于用的都是新系统所以还有挑战的余地，之前5级打小智那个打法也用不上了，期待你能成个高人啊。不过最近回顾口袋妖怪金银的文章越来越多了，都可以弄个专题出来了。我也十分怀念金银的双地图设定，真希望早一点可以玩到这个复刻的神作。

★任性贴图区★



不错的妖精利昂，这台机体在OG中的人气可以说是相当高了。

好稀少的电子稿，而且画的不错。不过我又忘记这个人叫什么了，真是废……

任性贴图区征集读者绘画投稿，可邮寄或用电子邮件寄给我们。来信请至北京安外邮局75号信箱 掌机迷收或PG@VGAME.CN

交友 浙江 王林琪 《MHP2G》中哪个人物获得机率最大？ 男 20岁 浙江省绍兴市新昌县 QQ944538444

好吧，我也回老家结婚……

105期到118期，一共14期杂志。一狼与大家见面的时间在整个《掌机迷》杂志的漫长历史中虽然只是短小的一部分，但是在这段时间内一狼的确学到了不少东西，交到了不少朋友。在即将离开大家的时刻，请允许一狼对大家说一声由衷的感谢。

当然，“回老家结婚”只是一个代表性的理由而已，一狼还很年轻，当然不会这么快就结婚的。一狼虽然离开了《掌机迷》杂志，但是对DQ事业的热衷却丝毫不会减退，有生之年，一狼还会继续为DQ系列在中国的普及和发展贡献自己微薄的力量的。也许大家在网络和论坛上的DQ相关领域还会在看到一狼的身影的，那时我们再见面吧。





变形金刚，我快等不急了！



最近变形金刚的宣传片是出一个看一个，即便是YOUTUBE被封了，也想办法到别的网站上看了解谗，没办法，这个片子算是所有电影里我最喜欢的了，今年看了首映的话，我2009年的目标就算达到了！（貌似应该定个稍微有出息的目标吧……）

话说我觉得最近我身边的朋友都比较容易爆发，有个朋友出去买菜都跟人动武了，大概是夏天热起来比较烦躁的缘故吧。还好我本人不太爱爆发，不过听同学说我爆发起来比较麻烦……



生活永远比戏剧更戏剧

总是说着生活平淡如水，没想到转眼之间身边就发生了许许多多原来以为只有在新闻中才能看到的事件……比如说妹妹离家出走，哥哥千里寻妹；比如说楼后的孩子前不久才从戒网瘾的地方逃生，现在还心有余悸；比如说在街角偶遇了失去联系已久的老朋友；比如说认识的人里因为有个人和山东那个猪流感传播者坐了一架飞机而被就地掩埋（这个是KUSO的，只是被隔离而已）比如说我家的小可卡居然打赢了车棚的大松狮（虽然背上留下了牙印）。如此狗血的剧情，让我这个向来讨厌夏天而且对人生RPG没有太大兴趣的玩家都不由得乐此不疲起来了。深夜搬把折叠床躺到花园里看月亮，结果被几个流浪汉围观了，汗。



PG总动员 ～小编们的轻松驿站～



北京　李新

一等奖（1名）

盟区战卡
VIP1年
300道具点

二等奖（3名）

怪物猎人雪山包

山东	李文博
江苏	钱泽
重庆	李利鸣



三等奖5名

精致动漫挂饰

天津	钟佳楠
上海	王海东
广东	高志煌
四川	吴焕彬
上海	王晶

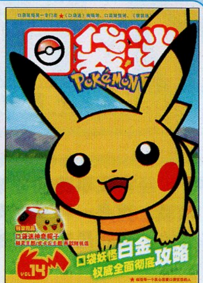


次世代传媒联盟

电子游戏软件、SO COOL 动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯

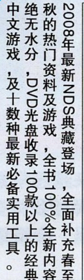
邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177
每本另加挂号费3元



第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。

口袋迷(14)

■定价:19.8元　上市热卖中





2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。

NDS标准典藏08终极版

■定价:18元　上市热卖中

Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！

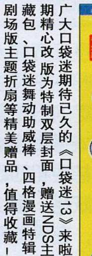
Wii动力

■定价:18元　上市热卖中

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

口袋迷精华本2

■定价:24.80元　上市热卖中





广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦！本期精心改版为特制双层封面，赠送NDS主机收藏包、口袋迷舞动助威棒、四格漫画特辑、08剧场版主题折扇等精美赠品，值得收藏！

口袋迷(13)

■定价19.8元(豪华版29.8元)　上市热卖中



给你带来口袋妖怪空之探险队和绝体绝命都市3的详细攻略，此外还有小编们精心打造的两篇特别策划。新闻特报为你揭示最近的游戏热门话题。

掌机迷 第119期

■定价: 9.8元　接受邮购



终极奥技再加印啦！根据新PSP主机的变化及软硬件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括全新的热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过。

PSP终极奥技(修订版最新加印)

■定价:19.8元　上市热卖中



本期起全新推出《中国玩家感动系列》专栏，经典再回顾值得阅读收藏。本期特辑和游戏攻略内容非常丰富并有大量热点话题，必看！

电软2009年第11期

■定价:6.99元　上市热卖中



本月潮流强势爆发，不但有最锐的新品球鞋闪耀登场，更有潮到天外的百种搭配提案让你迎接不暇，当然最重要的还是色彩搭配的技巧，迎接春季的到来吧！

SO COOL 2009年第5期

■定价:15元　上市热卖中

电子游戏软件

期数	价格
2008年1～24期	9.80元
2008年(6-7合刊)	15.00元
2009年10、11期	6.99元

SO COOL(搜酷)

期数	价格
2007年1、3～12期	15元
2008年1～12期	15元
2009年1-6期	15元

电子天下·掌机迷

期数	价格
2008年第1～19期	8.80元
2009年第1、2、3、4、5期	9.80元

动感新势力

期数	价格
64、65、72、74、75期	9.80元
66、72～76期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

书名	价格
口袋迷14	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷11普通版	19.8\29.8元
口袋迷精华本2	24.8元
口袋迷16	19.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元

三栖人空间 ACG SPACE Vol 24

文/包子 美编/包子

碎碎念： 最近每天都过的很充实忙碌，越来越想学钢琴了，经常没事跑钢琴城，装出一副财大气粗的样子假装要买钢琴，然后听那些钢琴师给我弹奏，啧啧。真是一种享受啊。当然，想2年后生日开吉他个人演奏会的念头丝毫没有动摇，会继续努力的。同时最近练琴练的太狠了，手腱鞘炎又犯了，好难受T T

动漫世界中的十二生肖——狗(上)

桔井，女人和狗

提到狗狗，第一个想到谁呢？一定是那个银发尖耳利爪，身批红袍的犬夜叉吧？

传说中的大妖怪犬大将斗牙王与人类公主十六夜的儿子——犬夜叉，因为自己半妖的身份受到人类与妖怪的排斥，为了成为真正的妖怪而想得到四魂之玉；而巫女桔梗为了保护和净化四魂之玉，运用灵力不断与前来抢夺四魂之玉的妖怪战斗，两人因四魂之玉结缘，桔梗偶然发现了犬夜叉内心中的善良，以及与自己同样的那份孤独；而犬夜叉也看到了渴望过平凡生活的巫女桔梗。在不断的相互了解中，两人相爱了，并最终约定利用四魂之玉的力量，

↑人型状态的犬夜叉还是很帅的，如果当时没有奈落，他们会很幸福的生活下去吧……

把犬夜叉变成人类，守护使命结束的桔梗也可以回归到平凡生活，与爱人相守终生。但是，在约定的日子里，发生了难以预料的变故。

桔梗经曾救过的一个盗贼鬼蜘蛛，因为想得到桔梗和四魂之玉，于是把自己出卖给了无数的妖怪，诞生出了邪恶的妖怪奈落。奈落诞生后，在犬夜叉和桔梗决定要开始使用四魂之玉的力量让犬夜叉变成人类的当天。分别变成犬夜叉和桔梗的样子和双方见面，并且袭击了桔梗，又中伤犬夜叉，被假犬夜叉袭击而受到重伤的桔梗在背叛的愤怒中，用尽力气把犬夜叉封印在御神木上，然后带着四魂之玉在火焰中死去。悲剧就此拉开序幕……

500年后桔梗的转世，一个普通的初中少女——日暮戈薇 ,因为被封印在自己身体里的四魂之玉，被妖怪强行拉入食骨之井中，跌入犬夜叉被封印后50年的战国时代，与被封印在御神木上的犬夜叉邂逅，并在迫不得已的情况下解开了他的封印。在随后与妖怪的战斗中，戈薇蹩脚的箭术射中了四魂之玉，使之散落成碎片。之前犬夜叉因抢夺四魂之玉而被戈薇言灵控制，此时不得不陪伴着戈薇去寻找四处飘落的碎片，寻找四魂碎片的旅程就此开始了。

中途碰到了七宝、弥勒、珊瑚并与他们成为了伙伴，这些伙伴都有着悲惨的遭遇，小狐狸七宝的爸爸被雷兽兄弟所杀害，所以来抢戈薇手中的四魂之玉，后来犬夜叉杀掉了雷兽兄

交友 内蒙古 韩尚江 请给我推荐几个爽点的DS按键游戏吧。
男，12岁，内蒙古呼和浩特市。



↑看上去十分温馨的一幕，不过她天天这样带着犬夜叉骑车，不怕大腿变粗么— —？

弟替七宝报了仇。无家可归的七宝便跟随犬夜叉他们一起开始了寻找四魂之玉碎片的旅途。弥勒的家族从祖父开始被奈落下了风穴的诅咒，右手掌上的黑洞可以吞噬任何东西，能把周围的东西无限吸进去，但是副作用是最终会连自己都被吸入。他的父亲和祖父都是因为这样失去了生命。（所以他才每当见到女孩就迫不及待问：“小姐，可以给我生个孩子么？”以防自己突然挂掉无人继承家业……）。弥勒便想抢到四魂之玉杀掉奈落解除诅咒，同时为家人报仇。此间遇到了犬夜叉他们，互相了解后，结伴同行。珊瑚是身为妖怪退治屋的除妖师，被奈落陷害，全村人被杀害，自己的家人也被让奈落控制的亲弟弟杀害，还被奈落挑拨说是犬夜叉所为，便找犬夜叉报仇，经过和犬夜叉的一番战斗了解真相后，互相成为了朋友，一起踏上了旅途。之后，他们在与奈落的斗争中一起成长，犬夜叉和戈薇也在不知不觉中产生了情愫。但是犬夜叉与复活的巫女桔梗相遇，在桔梗和戈薇之间难以抉择，从而引发了一段悲伤的爱情故事。



↑完美的大结局，总算最后有了个归宿，应该算是众望所归吧，不过还让狗狗多等三年……

虽然可能没看过的朋友听起来比较乱，但是简单的说，就是犬夜叉和桔梗是原本相爱的一对，却被妖怪奈落算计，导致犬夜叉被封印，而桔梗死去了。500年后，桔梗的转世被卷入犬夜叉被封印的50年后的时空，（真绕嘴，作者就不能把年份的数字岔开么— —？）解开了犬夜叉的封印，两人为了收集四魂之玉而踏上了旅途，经过了九九八十一难，两个人终于相爱了（汗，这都什么台词）。但是之前已经死去的桔梗却又复活了，并且时不常出现在犬夜叉的眼前，于是犬夜叉在两个心爱的却本来应该是一个人的两个女人中徘徊，纠结，崩溃……

记得那时候追《犬夜叉》动画的时候，朋友们都笑称这个动画是《枯井女人和狗》（出自国产电视剧《篱笆女人和狗》）但是在漫长的拖沓的剧情以及无休止的“打败的奈落其实只是一个分身”的剧情后，动画的收视率一路走低，从而动画版被迫夭折，仓促的走上结局。（其实主要有两个原因，第一是动画组骗钱计划太不厚道了，导致追动画的同学都觉得



↑很有意思的图，请先注意弥勒同学的右手…以及他所树立的雕像，如果不是夜以继日的观察和摸索，是不可能做出如此逼真的雕塑的［远目］

自己几年来都是再重复的看一集剧情。第二是从那年起，萌动画和后宫动画开始占领动漫界的主导地位，所以这种纯洁的三角恋也就只能被迫喊停的= =）

而如今已走过犬夜叉12个年头的《犬夜叉》漫画，也迎来了圆满的最终回。戈薇在高中毕业之后回到了战国换上了巫女的装束和犬夜叉一起在枫姥姥的村子里帮忙制药和驱魔。此外，珊瑚和弥勒也有了三个孩子，一起幸福的生活。（汗，我不能接受啊，弥勒的口头禅果然应验了：“小姐，可以为我生个孩子么？”）

本人想收购一台PSP2000，同时也想出售一台银白色GBA SP，希望有意者与我联系。
男，16岁，广西省贺州市，QQ：1032286878 广西 张艺瀚 交友

PGMONKEY@SINA.COM

问答无双

集中解决玩家遇到的各种问题，问答无双期待你的参与，
你的问题就是大家的问题，你的回答或许就是大家的福音！

问 听说PSP3000破解了？那么现在买PSP3000岂不是很值？大家觉得PSP3000是不是很快就要能玩ISO了？

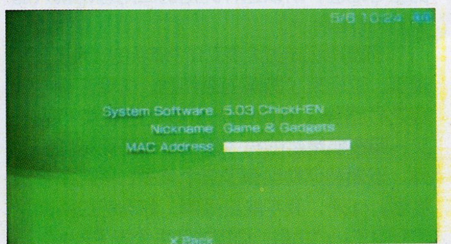
八房■说起最近的热点话题显然应该是这个……是的，PSP3000破解了，但是目前还不能玩PSP的镜像游戏。由名叫德芙（Davee）的黑客发布的HEN（名叫chickhen）能够运行在PSP3000和PSP2000 V3主板上，将5.03的官方系统进行改写。改写后的系统支持一些HOMEBREW（自制软件）——不过目前不支持，而且作者似乎也无意要支持ISO LOADER。总的来说，还是以XREADER等电子书阅读、模拟器软件为主。好吧，简单的说一说刷机的方法。

Davee's Devsite

下载这个HEN之后，我们可以得到一个H.bin和几张图片。首先我们可以做一些事情来保证刷机的成功率，它们包括：

系统官方5.03（新的5.50已经不能使用这个HEN）

系统语言English（也有中文运行成功的报告，但最好还是英文）



文字设定Multilingual Latin 1(850)

用经典(Classic)的的XMB主题，不能用自定义主题跟背景（意即完全使用默认设置）

图片可以放PICTURE或者PSP/PHOTO文件夹，不要放其他图片。

之后按照操作，把刷机文件丢进去，然后去翻图片就可以了——看到屏幕一绿就说明成功了哦。只是这种刷机方法并不能完美，最大的缺点体现在：你可以待机，但如果完全关掉PSP（长推开关）的话，下次开机还要重刷。此外一些自制软件如模拟器运行还是会有这样那样的问题，如果遇上的话请自认倒霉——如有故障，可以在XMB中选择“恢复出厂设置”，其实就是格式化F1。



呃，接下来就是广大人民群众们最为关注的一个根本问题：现在买PSP3000值得吗？PSP3000到底能不能玩镜像？我的回答是，一时半会没戏，大家还是静观吧。拿着1K2K的人先玩着，还没入手的也不急在一时——因为首先，这位作者明确的表示自己不赞成ISO党，而且这个HEN并没有刷写到FLASH0。其次，新的5.50固件已经封死了这个漏洞，也就说就算能用，ChickHen也是短期的，阶段性的成果。最后，也是最值

交流 浙江 郑光耀 既然我们的刁难就是翔武的动力的话……那么以后翔武都倒拿PSP给我们做狩猎影像好了~
男 18岁 浙江省舟山市定海区西关路5幢 QQ122707529

得注意的一点：SONY已经放出风声，要在本次展会上推出一款新的PSP产品，传说中它的代号是PSP GO！（不过说起来，现在这个消息也只是“比较靠谱的流言”级别的……）什么？你问那张图？那张图只是有人杜撰出来的PSP go概念图而已。那个扭曲到极点的外框，有如刀砍斧剁一般的机身曲线，工业设计做到这样还不如切腹算了（爆笑）。总之，我建议大家不要着急购买3K就是了。

问 wario系列新作《俺制造》到底能不能玩了！我用的是DSTT，总是进游戏就死机。有时能玩第一个莫娜的迷你游戏，过关选项就死机，怎么解决？

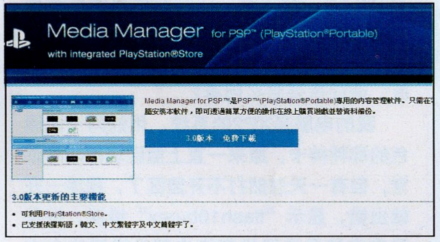
八房■这个游戏与众不同的地方就是存档惊人的大，游戏本体32MB，存档大小也是32MB……所以一开始的烧录卡几乎全都阵亡了。不过我记得没几天这个问题就已经解决了吧？DSTT 1.17和 r4+yasumenu 内核的用户可以下载破解版的ROM，SCONE和AK2的用户则直接升级到最新内核即可。其他烧录卡的用户（如AK2I或者AK+）可以试着下载一个初始存档（32M大小）载入游戏。DSTT1.17、r4+yasumenu、AK2都可以完美运行和存档，只是开新档建立人物时候要卡一阵子，不要误以为是死机哦。



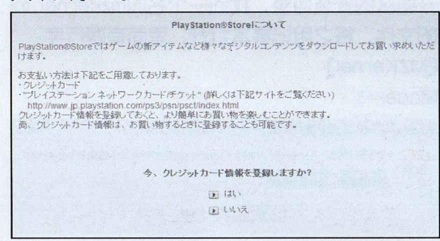
问 PSP3000迟迟不破解，只好玩正版了。听说用PSP自带的商店功能可以网上买游戏，还可以合购，是真的吗？请问应该怎样操作？用PSP下东西会不会非常慢？

八房■啊，确实用PSN是可以下东西的，不过过程有些复杂，牵扯到信用卡，而且前不久PSN屏蔽了大多数大陆信用卡帐号，所以毕竟还是麻烦了点——最简单的方法是去大一点的电玩店，经常会有商家用自己的PSN账号给玩家提供下载业务，或者是选择在一些淘宝店进行交易，这个网上一搜便是。如果一定要自己用的话。

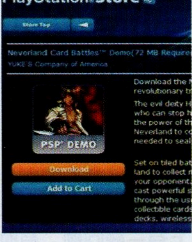
首先如图，你要登陆索尼的PSN商店网址：http://store.playstation.com/，然后下载名叫Media Manager的软件并且进行安装。这个软件相当于ITUNE一类的东西，用来下载和管理你购买的PSN商品。之后当然是要注册一个账户。注册PSN账户时要注意，因为PSN商店是分版本的，所以想要购买的游戏是日版就要注册日服的账户。注册过程中会被要求填写一些诸如邮编、地址一类的资料，这个请各位自行解决。



注册之后，即可使用这个账户下载特典影像、免费追加内容等虚拟物……但是如你所见，你需要登陆自己的信用卡帐号，这样才能给自己的账户充值（类似给支付宝账户充值），否则的话，可以使用PSN充值卡来解决——虽然后者国内基本见不到（爆）。PSN只支持可以用美元结算的信用卡，所以大部分国内信用卡（如银联）的会不可以用，反之VISA、万事达一类的则没问题。招商银行的VISA起码原来（三个月前）是可以用的，现在能不能用不清楚（好久不买东西了）。



之后的步骤就很简单了，和网上商城买东西一样，将选中的东西选择DOWNLOAD或者“放入购入车”，最后一并结算即可。花掉账户余额后即可下载内容，下载是用PC完成的。即使一次下载失败或者资料遗失以后需要重新下载，也不需要再次付费，唯有一点：下载的东西只能在自己的机



希望能结识到一些热爱MHP2G的朋友
男 18岁 辽宁省抚顺市望花区四方高级中学 QQ24508695
辽宁 王鑫博 交友

器上使用，要注意哦。

什么？你说合购？这个就麻烦大了……真要说的话就算用光本次的这几页也说不清楚，总之合购是很麻烦的，而且相当仰仗于合购同伴的RP，所以不是熟人的话……还是选一些信用比较好的合购网络店铺吧。

问 **我最近用正版盟卡在盟区对战平台上玩，但有时会出现OUT灯不亮，“找不到PSP”的现象，这种时候我一刷新神卡,程序立刻就出错了，显示什么什么内存不能为READ，然后就关了，得重新再开盟区，请问这是怎么回事？**

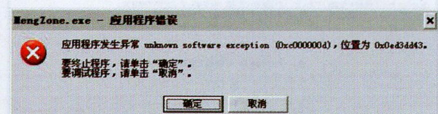
我的电脑是XP2的系统，用的网卡是黑色的那种神卡，原来一直上盟区玩都非常正常，但有一天忽然打不开盟区了，程序一开就出错，显示“flash10b.ocx”错误，但是我在安装目录里找来找去都没找到这个文件,不得已重装了盟区，结果还是出错上不去，怎么办啊！

八房■和上期一样，也是关于盟区的两个问题，照例一起解决。

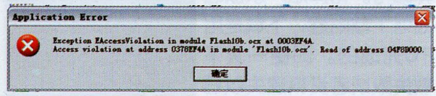
首先是这张图。事实上根据电脑配置的不同,却是经常会出现刷新网卡时程序挂断的现象，更有甚者还会蓝屏，似乎是因为某次更新后，萌区和WINDOWS的某个关键驱动冲突造成的。遇到这种现象的朋友可以试着进行如下操作：打开萌区的安装目录，找到一个名叫mzkernel.ini的文件，将之用记事本打开，里面有两行字：

[MZKernel]

Model=3



将等号后面的3改成0后保存退出即可。这个操作是让盟区暂时使用旧内核处理方法，从而避免问题，随着下次更新，错误将被修正，内核程序选择也将恢复默认值。



这个问题是由于机器上的adobe flash player（就是让flash正常显示的浏览器插件）更新造成的。Flash player10.0的版本在兼容性上有一些问题，有时就会使得浏览器无法正常工作，而盟区平台是内嵌了网页，调用浏览器程序显示内容的，所以就出错无法打开了。这种情况的话，首先可以考虑重装flash插件10.0版本，有时能解决问题，如果重装后依然有问题的话，我们可以换用旧的adobe flash player 9.0插件。不过，直接装载的话会出现这个错误信息：“您正在尝试安装的Adobe Flash Player版本不是最新版。请造访XXX网址以取得最新、最安全的版本。”

这种情况下我们可以通过修改注册表来解决问题，方法是开始——运行——输入regedit回车，之后找到如下位置：

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Macromedia\FlashPlayer\SafeVersions]

"6.0"=dword:00000058

"7.0"=dword:00000046

"8.0"=dword:00000023

"9.0"=dword:002f0000

里面有很多版本号和相应的值。只要将"9.0"和“10.0”的二进位资料都删除就可以正常安装flash9b.ocx。只是这样做的话一些安全维护软件（比如360安全卫士）会提示你更新，设置一下例外即可。

问 **如果现在不买正版的话，PSP上究竟有几个游戏不能玩？以后出的游戏还能玩吗？**

八房■呃,盗版是不好的,真的……(说服力0)。小的游戏我也不太清楚，目前比较受瞩目，又无法正常游戏的PSP游戏共有四个：高达战场之绊（需要高版本）、偶像大师三版本（破解不完全）、《龙与虎》（需要5.50）以及PSN游戏复刻版FF7（完全可以用模拟器代替）。今后游戏采用高版本要求是趋势，想要继续占便宜的话，那也只能期待M33系统更新或者有其他的自制系统出现了。

问 **请问在绝体绝命都市3中，最后的几件衣服和最后的4-5个指南针是怎么得到的，我男女各打了一遍也都没有。**

八房■最后的几个收集品需要进行联机模式的游戏才可以得到。联机模式中，玩家要与朋友一起协力，在限定的时间内达到任务目标，如果在过关清算时，玩家的努力程度超出份额（双人的话，贡献度超过50%，三人34%，四人25%）即可得到相应的奖品。

交换 广东 陈海龙 谁有DSi便宜卖给我，要卖的和我联络加QQ
男 16岁 温州市永嘉县马牛镇古塘村北路 QQ625705167

说来，联机模式的场景虽然看起来都是大家玩过的，但其实所有的陷阱都重新设计过，还追加了即死陷阱、单人无法解决，需要协力的障碍谜题等要素，非常有意思，有条件的话一定要尝试一下！



©2002 2008 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

问 大家最近都很推崇一些小游戏，比如上期的《风云 大笼城》，还有最近PC上的《植物对僵尸》也很受欢迎，不过大家在夸的时候，都概括说“游戏的大致方法就是和塔防一样”，这个“塔防”是什么东西？很有名吗？

八房■塔防是从RTS（即时战略）类里分出的一个小类别，玩家要做的是通过设置各种设施、建筑来抵抗源源不断的敌人入侵，考验玩家对于大局的掌控能力和利用手中资源的能力，比较有意思——此类游戏发端已久，但最有名的作品是Desktop Tower Defense这款游戏，以此为代表，此类游戏就被称为TD游戏（Tower Defense的缩写），中译即为塔防。



问 这个月刚出的《女神异闻录》，我看网上说，如果将所有怪物的卡片都获得就可以换到毗湿奴的封神具，在哪里换？而且，有什么办法可以看到怪物的卡片是否获得过？如果错过的话是不是就必须要等下周目了？

八房■太感动了，泪流满面，居然有人会问PERSONA的问题……毗湿奴的封神具是自动得到的，战后清算就有了，流程中出现的所有怪物都能够在御影遗迹里遇到，所以不用担心错过。只是卡片上限只有12枚，而且没什么提示，所以想收集全卡的话最好看着怪物列表（这个网上有）自己记录orz……

卡片里最难拿的当属LV34的恶灵くちさけ（裂口女），只有答应其条件或者选择ナンパ时才能低概率地增加它的感兴趣程度。想拿到它的卡片，除了仰赖好运气之外，要有一些特殊的方法。

方法1：比裂口女等级高30以上（LV64）时与其交涉，将其喜悦和恐惧同时加满，最后吓跑它，就有一定概率得到它赠予的装备ゆうれいの下肽，装备这个防具时，只要一次就可以将恶灵族的兴趣或者喜悦度加满，从而得到卡片。

方法2：在新月时将裂口女的喜悦和愤怒加满，敌人撤退时一定概率给予卡片。

问 请问NDS的《前线任务2089》中如何练级？级别不够高，打起来很困难。技能是怎么学到的？

八房■这个游戏没有特别明显的级别，也不方便练级，想要提升队伍实力的话，只有老老实实的去打斗技场，如果打赢的话可以得到赏金。至于能力，只要多多使用某项武器，对应的能力就会上升，直接打爆敌人的驾驶舱固然效率，但经验自然比较少，所以想要级别很高的话，就尽量将敌人削人棍吧。

关于技能，哪个角色可以获得什么技能是固定的，但有个数限制，如果想要专精某项（如远程）的话，在学会所有远程技能之前就稍微避免过量使用其他类型的攻击伤敌。

问 请问《节拍特工》中怎样才能使用司令官作为主角？我看到过有图，但我最高难度也通关了也不能选择。

八房■首先要打过hard rock（也就是软妹）难度，并且全歌曲星星，之后选择的时候就会发现HARD ROCK上又多了一个GO标志，点选之后会和正常游戏一样开始，进入后就发现主角变成了老大爷KAHN。kahn的节奏点配置和难度与最高难度基本相同，只是配置的位置完全相反（和一代的反转模式基本一样）。

秘技侦探团改版完毕！本栏目负责为大家收集游戏中的隐藏要素、秘技以及金手指，攻关中碰到麻烦的话，就来这里看看吧！谨记修改要适度哦。

NDS 口袋妖怪空之探险队

密码合集

官方任务密码

要求： 到电力平原9F打败小电狮取回玉
奖励： 技能机[回击]
任务码：
P93N2 +7JMP+8 7M2P9
71C&X 6RRC5NX QR2YT

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

要求： 到海滨洞窟B7F救波波
奖励： 技能机[火焰放射]
任务码：
+=5S= 6NXPQ=H PJ1CT
P77SK 87P-P+W #=%C=

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

要求： 带木守宫到层之裂缝B15F找百变怪
奖励： 注意力头巾[防止混乱]
任务码：
J34HX &12WN72 YPNY0
M94+N 13NQR08 C-F@6

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

要求： 带板匙蛇到大海之源14F
奖励： 600poke
任务码：
PXF2P SKKR542 4=R%+
71937 7M7RW#Y MCQ4S

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

要求： 带解冻果到暴风雪岛18F
奖励： ???[快龙加入]
任务码：
5J5XQ PN892JP +P9WJ
R6KW# J29@J## +49H4

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

要求： 到瀑布洞穴B8F寻找醒睡果
奖励： 不眠机器
任务码：
3R612 1+XM75R 5PKRP
8%Y95 #W&8N9Y @5J19

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

要求： 送睡眠种子到沿岸岩场B8F
奖励： 毛球加入
任务码：
W44W1 5=35%R& +MY80
7QSF0 3#93358 S84J7

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

要求： 到角山12F打倒穿山王
奖励： 技能机[毒刺]
任务码：
PK@06 KS42P#8 PR1H#
89H6% 9&6YMY1 -8MHC

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

要求： 到迷雾之森10F救出七夕青鸟
奖励： 七夕青鸟加入
任务码：
9H87J WM+90R# F7S73
QFS4Q %=8T9R3 5X&0K

神兽挑战任务迷宫

海皇牙
S980X RRN60=M MS6C+
3HQR8 0WRWWX6 70YPI

古拉顿
#T@C+ N34MS34 0F#&K
Q72S9 Y4R27@S HQK33

天空龙
T+0FY C=5NWW= 5J06&
94C=4 @%R3M=N R1F34

鬼龙
W+F65 -CFQQQS RR70J
N&8@H #36%@R7 N@+7%

火钢兽
TS75- TNF2%W+ 130Q&
&53R2 &M8Y0N4 K80HM

超梦
J&J1X %%169M8 2=S2X
CSS1@ 5+NM0QM 0M43H

许愿星
-=3S# %9#FH0@ HW48@
F&%K3 #0PFY66 2#NJK

雷皇
%R20T JK3X76- 856K#
44-WM #093T41 K@M6F

急冻鸟

交友 河北 魏凡捷
PSP3000快破解吧！
男 19岁 河北省承德市小佟沟物资局家属楼 QQ307422572

F1-#0 W1M6QWR 368P=
MP5-& JS8@@-C YP+JF

9星难度迷宫密码

T6Q8M K&KR8S8 HQ3H@
=S37P 416P#Q- C17CW

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

20MK# XY88&47 F58XP
7X3XR WR&9F3R 6NW19

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

8Y@#K -%J@2CF CFN38
227=N SW7=QN& X3584

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

0C-%F 6S&XX6P MN2++
6Y0+# JSN3NW2 P0@0+

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

52MXQ PN8TJ2= +P+TH
R0XWP 4=9FJ#F +K-65

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

K2H=9 P50W&P& M6=@7
+2#S+ @SN324% FX0CN

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

5MC3T -0#-@42 C+CT3
X2WC@ M+PWQ89 MR@4X

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

QTX0F 4MX&&1+ F6P%3
%T5WS MF&P84F 6YT9H

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

SY35W T35N%0N =+Y%Y
TY%2N W66W209 C42NN

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

#M6P- 001P0M% 5QHN0
&6@82 8T604F6 FT87F

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

6R&3Q @TQ+Q01 FC0&H
637J9 F%P+8WS &383X

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

6cm6+ h4+%ffp k5@f&
hj-0y 1%7s=1% +j12&

NDS 龙珠Z 赛亚人袭来

金手指

金钱MAX	
1A56315E	0098967F

战斗后获得金钱4倍	
2A5DB83A	00000100

中断存档不消失	
1A59DE86	E1A00000

按住Y键不遇敌	
1A5F1EAA	E5D022A8
EA24E186	01400800
1A5F1EAA	E3A02000

战斗后获得AP4倍	
1A580216	EBFF3904
1A5B1E7E	E1A00100
1A5B1E7A	E5810288
1A5B1E76	E12FFF1E

敌人必定掉落物品	
1A5DB662	E1A00000

移动速度2倍	
2A5F3E28	0000E59D
1A5F3E26	E0800000
2A5F3E20	0000E58D

↑+SELECT，敌图鉴全开	
EC5B1F1E	02400044
7A562F1A	20D80001
385B1E29	00000000

战斗后获得经验值4倍	
1A58020A	EBFF3905
1A5B1E6E	E1A00100
1A5B1E6A	E5810270
1A5B1E66	E12FFF1E

全装备x99	
94000130	FFFB0000
020D3088	00636363
C0000000	0000001B
020D3018	63636363
DC000000	00000004
D2000000	00000000

全胶囊	
94000130	FFFB0000
220D30C0	00000001
C0000000	00000009
020D3098	01010101
DC000000	00000004
D2000000	00000000

按SELECT金钱9999999	
94000130	FFFB0000
020D2F70	0098967F
D2000000	00000000

游戏单间

New Releases





游戏荒闹得有点让人没精神，感觉根本就没什么可玩的。之前宣扬的大作不是复刻就是素质差点意思，而真正好玩的估计也就是《俺的制造》这类的，不过这个月马上就要过去了，也就是说王国之心要发售了，基本上近期值得关注的大作就这么一个，其他仍然是小作品，不过看起来也不差。本期截止统计时间：2009年5月20日。

■&■为发售表中最新加入的作品。

每期将在下面为大家介绍一些值得关注的作品。

05 29 回忆之日3 NDS



以SNK游戏人物为卖点的恋爱游戏回忆之日3，本作中将会有女主人公模式和原创的剧本等新要素追加。SNK各种人气角色数量相当的多，当然为本游戏原创的角色也会在DS版中出现，还有追加了新的系统。

05 28 传颂之物 PSP



游戏将通过AVG与SRPG两部分展开故事。在文字冒险部分玩家可以欣赏到高水准的人设与出色的游戏CG插图；而在战斗部分玩家要使用角色们“技”去与敌人战斗，当技达到一定数值后便可以释放强力的必杀技。

05 28 欢迎来到羊之村 PSP



和牧场物语类似，也是以朴实的田园农场生活，本作当然也不例外以动物与植物的养成为主要目的。绵羊村在2003年的时候在PS2上发售，2008年6月将系统大幅改变之后登陆NDS，PSP版将会继承PS2的系统。

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

5月发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
05.21	我要保护你	IDEA FACTORY	AVG
	创造职业棒球队2	SEGA	SPG
	有罪X无罪	NBGI	AVG
05.28	逆转检查官	CAPCOM	AVG
	凉宫春日的直列	SEGA	AVG
05.29	回忆之日3	SNKPLAYMORE	AVG
	大剑银眼的魔女	DIGIWORK	ACT
	魔女传说	日本一SOFTWARE	RPG
05.30	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
月内	手话之森	STARFISH	AVG

6月发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
06.11	无限航路	SEGA	RPG
06.18	杀手13 追查文件G13	MMV	AVG

7月发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
07.11	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
07.30	PUYOPUYO7	SEGA	PUZ

8月后发售游戏列表

日期	游戏名	厂商	类型
08.03	巴哈姆特之血	SQUARE ENIX	RPG
08.06	道具获得者	5PB	RPG
9月	口袋妖怪 心之金	任天堂	RPG
	口袋妖怪 魂之银	任天堂	RPG
10.01	闪电十一人2 威胁的侵略者	LEVEL5	RPG
年内	超级机器人大战学院	NBGI	RPG
	雷顿教授与魔神之笛	LEVEL5	AVG
	蓝龙 异界的巨兽	NBGI	RPG
	狼与香辛料	ASUKI	AVG
	BLEACH DS 4TH	SEGA	SRPG
	二之国 另一个世界	LEVEL5	RPG
	AGAIN FBI超心理搜查官	TECMO	AVG
	PostPetDS	MMV	ETC
	电击学园RPG	ASUKI	RPG
	召唤之夜X 泪之王冠	NBGI	SRPG
	沙迦2 秘宝传说	SQUARE ENIX	RPG
	迷你四驱OL	ROCKET	SPG
	乐高大战	WB	SRPG
未定	沙迦 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
	吉他英雄 巡演 10年	Activision	RAG
	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG

交友 广东 贺昌兴

我不管我不管嘛，我才不管你们有多累啦，人家要看掌机迷嘛！（会死人的……喂……）

男，15岁，广东省云浮市，527121

	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
	超心理搜查官	TECMO	AVG
	海贼王	NBGI	ACT
	寒蝉鸣泣之时3	ALCHMST	AVG
	服侍人	SNKPLAMORE	AVG
	高中棒球之路 DS	Spike	SPG
	LOVE PLUS	KONAMI	AVG
	勇者斗恶龙战争	SQUARE ENIX	SLG

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

5月发售游戏列表

05.21	SNK街机合集VOL1	SNKPLAYMORE	ACT
05.28	秋之回忆6	5BP	AVG
	传颂之物	AQUAPLUS	SRPG
	欢迎来到羊之村	SUCCES	ETC
	勇者30	MMV	RPG

6月发售游戏列表

06.04	西村京太郎悬疑	MMV	AVG
06.11	EVA钢铁的女友2	CYBERFRONT	AVG
06.18	枪声与钻石	SCE	AVG
	FATE/UNLIMTEID CODE	CAPCOM	ACT
	合金弹头合集	SNKPLAYMORE	ACT
06.25	瓦尔哈拉骑士2 战斗立场	MMV	RPG
月内	剑与魔法学院2	Acquire	RPG

7月发售游戏列表

07.02	初音未来 Project DIVA	SEGA	RAG
07.09	世界随我转 光与暗的公主	GLOBE A	RPG
07.23	兰岛物语：少女的约定	ACESYSTEMWORK	AVG
07.30	装甲核心3P	FROMSOFTWARE	ACT
月内	伊苏1+2	FALCOM	ARPG

发售日游戏列表

年内	伊苏7	FALCOM	ARPG
	装甲核心3	FROMSOFT	ACT
	天诛3	FROMSOFT	ACT
	对战传说	NBGI	ACT
	女王之刃	NBGI	SRPG
	PUYOPUYO7	SEGA	PUZ
	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
	背后灵	LEVEL5	AVG
	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
	不死骑士	TECMO	ACT
	盒蛋战机	LEVEL5	RPG
未定	最终幻想 AGIDO XIII	SQUARE ENIX	RPG
	寄生前夜 第三个生日	SQUARE ENIX	ACT

05 30 王国之心 358/2天 NDS



王国之心358/2天讲述的是10年前当Sora收到王国之心钥匙刃的故事，是以罗克萨斯为主角的动作RPG，描述他以XIII机关成员之一的身份，度过大约一年的时光。通过与XIII机关成员们的交流揭示众多谜团。

06 11 无限航路 NDS



本作最大的魅力就是能够通过玩家自身双手来建造以及改造军舰，想要建造军舰的话，首先必须拥有设计图，然后在这张设计图上任意配置有如积木般的健组来建造军舰，玩家可以在武器画面中任意搭配武器。

05 28 勇者30 PSP



PSP的新作《勇者30》是一款新形态的RPG游戏，玩家需要控制4名不同的主角来进行4中各不相同的游戏模式。而每个模式都有一个共同的特点，那就是限制时间只有30秒。通过这30秒我们到底能玩到什么呢……

06 18 枪声与钻石 PSP



《枪声与钻石》是一款讲述围绕人质绑架事件，警匪之间进行斗智斗勇的交涉题材游戏作品。游戏的主人公是“交涉准备室零课”的一位交涉人，需要想方设法控制局面，通过语言在犯人不经意间达成目的。

读编往来

请问《梦幻骑士》的PS原版有没有汉化版，PSP能模拟吗？
男，22岁，北京市朝阳区，QQ：374513228
北京 张聪 交友



掌机快乐赢

嗨！

每期都有新变化的"掌机快乐赢"又有新奖品啦！相信广大掌机迷都坐不住了吧！快填好回函卡来参加吧！下期会有大量好东西奉上哟！

二等奖3名
怪物猎人雪山包

一等奖1名
盟区战卡+一年VIP+300道具点



特别奖
NDSBBS提供玩偶1个
具体参与方式请见PGBAR



三等奖5名
动漫挂饰

小提示：
如果你有希望得到的奖品，也可以通过来信或回函卡告诉我们，我们将会每期换上新的奖品，说不定就有你最想要的哟！

参加办法：
1、将随刊附带的回函卡填写好，贴上邮票寄回编辑部，即可参加本期抽奖活动。
2、本期抽奖活动回收回函卡截止日期为6月25日，时间以当地邮戳为准。
3、中奖名单将在121期刊登。回函卡复印无效。



